#340 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

MINECRAFT IS EEN MONUMENT



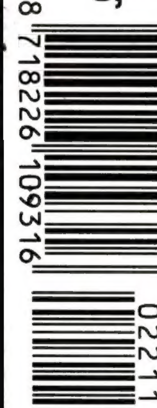
WELKOM BIJ TASK FORCE 141

MODERNER DAN DIT WORDT OORLOGVOERING NIET

JANKEN OM/MET DE NIEUWE ZELDA • DE MEEST MISSELIJKMAKENDE GOLD AWARD OOIT • 2077 IS HET JAAR VAN TWEEDE EN DERDE KANSEN • DE BESTE GAMESERIE OOIT IS EEN GRIMMIG MISDAADDRAMA • GHOST OF TSUSHIMA LAAT DE RONIN RIJZEN • COMIC-HELDEN GAAN EINDELIJK CURRENT-GEN • BAYONETTA IS NU EEN POKÉMON-TRAINER



WWW.PU.NL
NOV 2022
BP € 6,75



RE SHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#340 PS4 · PS5 · XBOX ONE · XBOX SERIES X · SWITCH · PC · MOBILE · VR

POWER UNLIMITED

MINECRAFT IS EEN MONUMENT

CALL OF DUTY®

MW MODERN WARFARE® II

WELKOM BIJ TASK FORCE 141

MODERNER DAN DIT WORDT OORLOGVOERING NIET



JANKEN OM/MET DE NIEUWE ZELDA · DE MEEST MISSELIJKMAKENDE GOLD AWARD OOIT · 2077 IS HET JAAR VAN TWEEDE EN DERDE KANSEN · DE BESTE GAMESERIE OOIT IS EEN GRIMMIG MISDAADDRAMA · GHOST OF TSUSHIMA LAAT DE RONIN RIJZEN · COMIC-HELDEN GAAN EINDELIJK CURRENT-GEN · ... IS NU EEN POKÉMON-TRAINER



Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

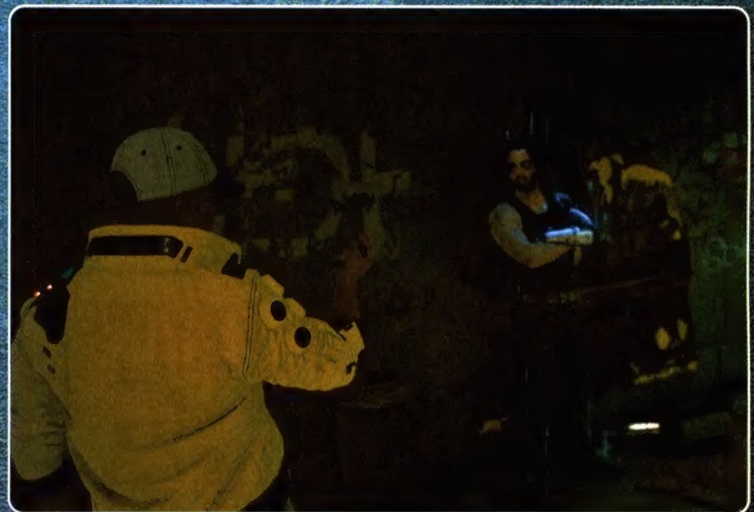
IT'S ALL IN THE GAME

For the Horde and the win!



Mercenaries vind ik nog steeds niets, maar na de recente updates ben ik weer helemaal verslaafd aan Battlegrounds en de 'gewone' Hearthstone-stand van Hearthstone. Ik overweeg momenteel zelfs serieus om het hele Battle.net van mijn computer te wissen, want het spelen gaat een beetje ten koste van mijn werk. Waarom voelt dat winnen toch zo lekker?





Cyberherpunking



De Edgerunners-update is de perfecte reden om weer eens lekker in Cyberpunk 2077 te duiken. Hij speelt heerlijk op Series X, in tegenstelling tot mijn eerste playthrough op PlayStation 4 Pro bijna twee jaar geleden. Koppen afhakken voelde nog nooit zo responsief als op Series X!

Photomode Part I



Ik ben de afgelopen maand helemaal losgegaan met de fotomodus van The Last of Us Part I. Dit zijn twee van m'n favoriete kiekjes.







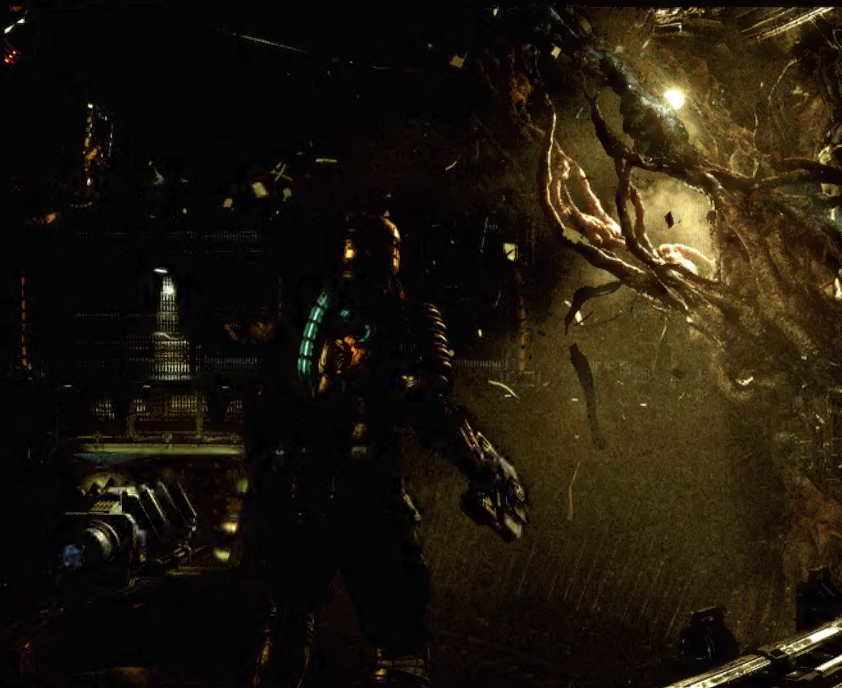
Photomode Part II



Na het Platinummen van The Last of Us Part I ging ik linea recta door naar m'n tweede playthrough van Part II, want dat werd hoog tijd. Ben nu goed op weg om in die game ook de Plat te halen, hoewel dat op moeilijkheidsgraad Grounded II soms echt voelt alsof je het opneemt tegen hele levels aan John Wicks, Sarah Connors en Imperator Furiosa's. Inmiddels ben ik bij het redelijk iconische moment dat liefhebbers in bijbehorende screen vast kunnen ontwaren, dus tegen de tijd dat je dit leest, is die hoogst haalbare Trophy vast al binnen.


Pag. 018


Pag. 020


Pag. 026


Pag. 054


Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

LEKKER WEEKJE



Terwijl ik dit schrijf heb ik echt een bijzondere week. Niet alleen ben ik vandaag jarig en heb ik een leeftijd bereikt die volgens welke telling en kalender dan ook gecategoriseerd wordt als 'fokking oud', ook had ik twee dagen geleden de eerste sessie van onze gloednieuwe Dungeons & Dragons-campaign (de vorige duurde vijf jaar, dus dat is best een dingetje) en hebben we een buddy voor onze doggo in huis gehaald (zie hieronder). Daarnaast is er allemaal best wel bijzonder nieuws aan het droppen: CD Projekt Red die vijf games aankondigt bijvoorbeeld, de eerste trailer van de Mario-film, oh, en die van Black Panter 2: Wakanda Forever was ook niet mals. Om het af te maken waren Tjeerd, Florian en ik gisteren naar Hilversum vertrokken om onze al-ler-eerste live podcast op te nemen in Beeld & Geluid! Als ik zou zeggen dat de PU-fans in drommen eropaf gestormd waren, dan zou ik liegen, maar het was wel verfrissend om op een podium, tussen allemaal mensen, een Powerpraat op te nemen. Bovendien herinnerde Florian tijdens het oeverloos powerpraten mij eraan dat hij al vijftien jaar bij Power Unlimited zit; anderhalf fucking decennium! En dat betekent dat ik zelf niet minder dan vijftien-en-een-half jaar werk voor het leukste merk van heel fucking Nederland, met onverminderd plezier. Ja echt, ik vind het reviewen, video's opnemen, streamen en in elkaar knutselen van een blad nog nét zo leuk als ik dat 15,5 jaar geleden vond. Natuurlijk ben ik wat minder onder de indruk van dingen en hoop ik ook een beter mens te zijn geworden, maar het reviewen van een recent pareltje als Scorn doe ik met net zoveel plezier als ik ooit Sins of a Solar Empire onder de loep nam. Dat is een 4X-RTS uit 2008, die overigens volgend jaar een vervolg krijgt. Over vervolgen gesproken van oude games, Return to Monkey Island valt smackdab in het midden van die categorie! Marvin laat je in de review-sectie weten of dat een goed ding is. Daar laat ook Cody zijn licht schijnen over een heel ander vervolg: Overwatch 2. Die was overigens ook prominent in het nieuws afwezig tijdens deze bijzondere week, en niet alleen om positieve redenen. Maar gelukkig is er meer dan genoeg positivisme te vinden in deze PU, want we zijn zeer te spreken over games zoals Minecraft en de Yakuza-serie, terwijl Jurjen de onzichtbare helden achter Nintendo ook een paar welverdiende pluimen in de reet steekt. Als dit blaadje er voor kan zorgen dat jullie week ook maar 1% zo bijzonder is als die van mij, dan klop ik mijzelf op de schouder voor een job well done. Met een beetje mazzel doe ik die job de komende 15,5 jaar ook (well). ● *Wouter*



JOB'S DONE!

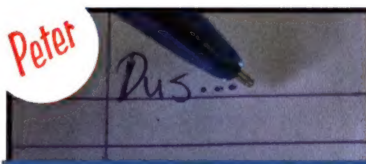
Ondertussen...



Cody

Ging deze maand...

...op perstrip naar Europa-Park Duitsland en maakte daar een vriend voor het leven. Kijk maar.



Peter

Begon deze maand...

...aan een cursus Creatief Schrijven! De artikelen in deze PU heb ik overigens voor de start geschreven, dus die zijn nog superslecht.



Graddus

Speelde deze maand...

...een potje oldskool Barricade. In de McDonald's. Daar kan geen PS5 tegenop!



Raf

Ontdekte zich deze maand...

...de eenzaamheid van het hotel-ontbijtbuffet om 06.00 uur. Jetlag is a bitch.



Jurjen

Liet deze maand...

...weer eens wat op zijn arm tatoeëren. Een Bijbeltekst, zelfs! Maar dan wel eindigend op een extra grote 666. Luister anders het intro van 'The number of the Beast' van Iron Maiden nog eens. :-)



Martin

Was deze maand...

...aan het spelen op de Steam Deck. Want je moet investeren in plezier.



Wouter

Nam deze maand...

...een nieuwe demoon in huis. We hebben dit zwarte duiveltje Akuma genoemd en hij is bestest buds met onze dorkiest doggo Hauru.



Marvin

Zag deze maand...

...hoe ene Kendrick Lamar optrad in een plastic kubus en halverwege een covidtest moest ondergaan. Mij beschermde het in ieder geval niet, want ik was de dag erna gelijk ziek (gelukkig geen covid...). Leuk, concerten in 2022.



Jacco

Was deze maand...

...op zo'n zeldzaam tripje waarbij je daadwerkelijk tijd hebt om de stad te verkennen. Dit is de Reichstag in het pikkedonker!



LauraJenny

Probeerde deze maand...

...bij het Drielandenpunt een vrolijk deuntje na te pingelen uit Mario. Zo-als je kunt zien was het geen succes.



Alie

Snorkelde deze maand...

...op Zakynthos, en dat was zo ontzettend mooi! Ik heb zelfs een schildpad gezien. Dat was wel een soort bucketlist-dingetje. Helaas heb ik daar geen foto van, daarom als troost eentje van mezelf!

Wordt vervolgd...



Florian 15 jaar!

Hoera, Florian zit al vijftien jaar bij de PU! Vanzelfsprekend moeten we dat vieren met een paar foto's van Florians eerste dag op de redactie, waar hij zich natuurlijk direct helemaal op z'n plek voelde. En ja, tóén had hij dat petje al.







Powerpraat on tour!

De meest bejubelde podcast van dit moment is ongetwijfeld Powerpraat, en dat is vooral omdat deze van ons is en we onszelf dus graag een schouderklopje geven. Maar andere mensen vinden deze podcast blijkbaar ook leuk, want we werden niet één keer, maar twee keer gevraagd om live op locatie te komen podcasten! Dus dan proppen we het hele circus in een bus en gaan we in Hilversum en Utrecht slap lullen over videogames... we zijn de beroerdste niet.



Steam Deck

De Steam Deck is een mooi apparaat, maar Tjeerd is nog niet om. Hij geeft 'm alleen niet meer terug als je 'm even wat wilt laten zien.

Bloemetjes buiten zetten

We mochten de afgelopen maand weer lekker de bloemetjes buitenzetten en we waren dan ook meer buiten de deur dan op de redactie. Wat... een... leven. Zo was Jacco een paar dagen in Berlijn om te spelen met nieuw speelgoed van Logitech en mocht Cody met de snikkel in de champagne (en een achtbaan) in Europa-Park. Je kon daar niet alleen koude kletsers drinken, maar blijkbaar ook Park Beyond spelen.







Power Spy

● Google Stadia is definitief klaar, over en uit. Het management trok er in september de stekker uit omdat de service niet tof genoeg was.

● De hele wereld wist dat al een jaar geleden, Google blijkbaar nu dus ook.

● Eén voordeel, we hebben weer wat ruimte op de cover gekregen voor een andere console of handheld.

● [Alsof we ooit Stadia op de cover zouden zetten, Power-Spy... Dan hebben we PU's die bedekt zijn met tranen (en mogelijk wat maaginhoud), van de drukker die spontaan begint te janken bij het lezen van die naam – Marvin.]

● Overigens was het wel zo netjes geweest van Google als ze dit de developers die op dat moment nog bezig waren met games voor Stadia vooraf hadden medegedeeld.

● Die wisten dus van niks. Maar goed, ze wisten ook van veel andere dingen niks.

● Want wie wil er nu games maken voor Stadia...

● Als ze een game hadden gemaakt en die binnen hun eigen familie uitdeelden, zouden ze meer spelers hebben gehad.

● Anyway, in juli communiceerde Google nog in een tweet dat ze 100% zeker waren dat Stadia gewoon zou blijven bestaan.

● Zoals ze dan zeggen: 'that tweet didn't age well'.

● De baas van Sony World Wide Studios, Hermen Hulst, vertelde onlangs in een interview dat PlayStation ook in de toekomst de grote singleplayergames blijft maken.

● Want ze behoren volgens Hulst tot de meest winstgevende games uit hun portfolio. »

OPUNIE

MOET JE NU WEL OF NIET CONTENT VAN HACKS EN LEAKS TONEN?

Je zou je bijna kunnen afvragen wie er de afgelopen weken niet werd gehackt. Het lekte overal dat het een aard heeft. Met als grote uitschieter natuurlijk de hack bij Rockstar, waar een 17-jarige puber 3GB aan data wist te ontfutselen. Negentig video's van GTA VI verschenen online. Video's die overduidelijk bestonden uit pre-alpha-beelden en dus absoluut niet representatief waren voor het eindresultaat. Desondanks was het kwaad al geschied.

Nu we (opnieuw) hebben gezien hoe schadelijk dit soort hacks zijn en hoe ongeïnformeerd de gemiddelde consument is, stellen wij de redactie de vraag of de media dit soort materiaal wel moeten tonen? En ten tweede of ze zelf, als gamer, dit soort beelden willen zien?





Dat een belangrijke publisher als Rockstar gehackt wordt is nieuws. En wat beeld met commentaar tonen ter ondersteuning van dat nieuws vind ik ook billijk. Maar kanalen die het materiaal gewoon een-op-een op hun kanaal plaatsen of naar zo'n kanaal doorlinken, dat gaat me te ver. En ik snap dat Rockstar daar tegen optreedt. Het is hun IP. Ik zelf kijk overigens nooit naar gelekte beelden. Ik wil de game zien als hij klaar is om te zien, volgens de developer. Alleen dan kan ik op een eerlijke wijze oordelen.



Ja, dat is onze taak, om er context aan te geven. En ik kijk het zelf ook; het liefst ga je natuurlijk leeg een bepaalde titel in, maar het hoort gewoon bij het vak.



Het is media natuurlijk vrij om berichten over hacks, en om via hacks verkregen content te tonen. Zelf kijk ik er niet of nauwelijks naar. Oké, bij GTA heel even voor een idee van hoe GTA VI eruit zou kunnen zien. Dat viel tegen.





Als het op straat ligt, ligt het op straat, en is het fair game (al vind ik het te ver gaan om te zeggen dat iedereen de beelden nu op zijn of haar eigen website mag uploaden; een video-embedje is een ander verhaal). Journalisten kunnen het dan duiding geven, en het is aan Rockstar om ervoor te zorgen dat het niet weer gebeurt. Zelf heb ik echt wel tien seconden naar de beelden gekeken. Ik word liever nog verrast als de game daadwerkelijk uitkomt in 2042.



Er zijn uitzonderingen, bijvoorbeeld toen de E3-organisatie alle contactgegevens van gamejournalisten lekte. Als je dan linkt naar die gegevens of ze deelt, breng je mensen in gevaar. Gelukkig zijn deze dilemma's zeldzaam, want informatie over gelekte games delen brengt bijna nooit iemand in gevaar. Ik denk dat ontwikkelaars ook blij moeten zijn dat gamejournalisten over gelekte games en beelden berichten. Ze kunnen duiding geven om misverstanden te voorkomen. Een aantal gamers was op social media teleurgesteld dat de GTA VI-video's er zo ruw uitzagen omdat ze niet wisten dat dit een zeer vroege versie is. Het is dan fijn dat je op een betrouwbare nieuwssite daar meer over kunt vinden. En ja, voor de GTA VI-leak heb ik tijd vrijgemaakt.



Natuurlijk mag dat. Persvrijheid enzo. Het is giganieuws! We leven toch niet in Noord-Korea? Dan moet - in dit geval - Rockstar er maar voor zorgen dat hun waardevolle assets en data niet zomaar op straat komen te liggen. Ik heb zelf misschien twee of drie video's van de GTA VI-hack gekeken. Onder andere de Pulp Fiction-scene in de Diner die ik, in tegenstelling tot veel anderen, behoorlijk vet vond voor een alpha-build. Ik wou toch effe kijken wat we ongeveer kunnen verwachten, maar wil ook weer niet te veel gespoild hebben.

twitter.com/GKJJ

SOMS ZIJN GAMERS ONVERGEFELIJK DOM EN STOM



Het zal niemand ontgaan zijn, het betreft immers dé game van de komende jaren. Rockstar werd onlangs hard gehackt, waardoor onder meer negentig video's met GTA VI-beelden online kwamen te staan. De dader bleek geen high-tech, deepstate hackersc-ollectief, maar een 17-jarige, mogelijk ietwat puisterige, puber uit de buurt van Londen. Hij wist naar verluidt de PC van een van de medewerkers van Rockstar binnen te komen en zo 3GB aan top-secret materiaal naar zijn PC te slepen. Zo 'goed' was deze game der games dus beveiligd.

De beelden die online kwamen, zagen er niet best uit. Wat logisch is als je begrijpt - of in ieder geval probeert te begrijpen - hoe het ontwikkelingsproces van een game eruitziet. Veel mensen willen tegenwoordig echter niet meer iets echt begrijpen. Ze willen oordelen. Of lekker, zonder enige verificatie, retweeten wat anderen zeggen.

Zo kwam het dat een dag na de hack social media vol stonden met berichten waarin GTA VI al bijkans werd afgeschreven. Want de game zag er niet uit. Ik heb het met dat infantiele gegil best moeilijk. Het sloopt onterecht een game en verpest het leven van een groep hardwerkende mensen.

Begrijp me goed, ik heb an sich geen medelijden met Rockstar. De hack lijkt me net te makkelijk te zijn geweest. Je moet als groot bedrijf op dat vlak jouw zaken gewoon goed op orde hebben. Ik heb wel medelijden met de developers. Want hun game wordt afgerekend op beelden die verre van representatief zijn voor wat het spel uiteindelijk gaat zijn. En ze kunnen er niks tegen doen. Als de massa de mening klaar heeft, dan is het done.

Ik heb geleerd dat als je iets ziet wat je raar vindt of niet begrijpt (GTA V was vet, hoe kan dit er dan zo kut uitzien?), je eerst gaat kijken of er verklaringen voor zijn. Waarom ziet de achtergrond er zo grauw, grijs en leeg uit? Waarom doen de personages zo weird? Waar is de levendige wereld van GTA gebleven? Als je vervolgens had geluisterd naar mensen die er verstand van hebben (lees: developers), dan had je kunnen horen dat dit soort beelden normaal zijn voor de fase waarin het ontwikkelingsproces van GTA VI zich nu bevindt. De studio is op dit moment vooral de gameplay en de AI aan het uitproberen. Dat doen ze in een gestripte versie van de omgeving waarin de game zich straks zal afspelen. Immers, al te veel detail leidt af van dat wat je nu aan het doen bent. Plus, als de gameplay niet werkt, dan bestaat er een grote kans dat je de omgeving ook moet gaan aanpassen.

Daarom vindt het 'invullen' van de omgeving altijd pas in de laatste fase van het ontwikkelingsproces plaats. En daar zit Rockstar, met in ieder geval nog twee jaar voor de boeg, nog lang niet.

De verklaringen voor de brakke beelden waren dus overal op het web te vinden. Vele developers lieten beelden zien van hun eigen game in de alpha-fase en koppelden dat aan beelden van hetzelfde spel toen het af was. Dergelijke posts kregen veel minder retweets dan de posts waarin schreeuwers gilden dat Rockstar de magie verloren was. Ik kan dat gedrag niet anders bestempelen dan ronduit dom.



PU SERIOUS GAMING



Kunnen we die ook op kantoor krijgen?

PU SERIOUS GAMING

Re-MeNT

テラリウムコレクション2
Terrarium Collection 2
全6種類

Je zou bijna van Terraria gaan houden...

Power Spy

● Ja duh, PlayStation maakt vrijwel géén multiplayer-games.

● Als de Powerspy de geruchten mag geloven komt er ook een remaster van Horizon Zero Dawn aan.

● Terwijl die game pas een kleine vijf jaar geleden uitgekomen is en onlangs nog een 4K-update voor de PS5 kreeg.

● Nog even en developers kunnen tijdens het produceren van een nieuwe game, meteen ook de remaster alvast maken.

● Je kunt niet bepaald stellen dat de servers van Blizzard leeg waren bij de eerste dag dat free-to-playgame Overwatch 2 speelbaar was. Ze waren zelfs een beetje te vol.

● Jammer alleen dat het geen horde overenthousiaste gamers betrof maar een hardnekkige ddos-aanval.

● En die kopen geen microtransacties.

● Far Cry 6 GOTY Edition is uit en dat spel kost 120 dollar.

● Er zijn twee problemen met deze editie. Ten eerste is het beaucoup centjes (kun je toch drie dagen de verwarming van aanzetten) en ten tweede is het spel nergens GOTY geweest.

● Of het moest zijn dat Ubisoft een obscure website in Transnistrië heeft gevonden die het spel wel een dikke 10 gaf...

● En de Powerspy checkt veel, maar Transnistrië...

● Nog een Ubi-sof. Of de game nu uitkomt of niet, Beyond Good & Evil 2 heeft in ieder geval al één record in de pocket, dat van de langst uitgestelde game ooit.

● Kun je in ieder geval niet meer zeggen dat die gasten niks hebben gepresteerd.

● Beyond Good & Evil 2 versloeg Duke Nukem Forever. »

Power Spy

● De ontwikkelaar van dat spel was dan weer wel zo eerlijk om het retetrage ontwikkelingsproces in de naam van hun game te verwerken.

● Onlangs werden de Dutch Game Awards uitgereikt. Het Amsterdamse Guerrilla Games kaapte logischerwijs vrijwel alle grote prijzen weg.

● De overige Nederlandse developers hebben nu besloten alleen nog maar games uit te brengen in een jaar dat Guerrilla niks doet.

● De nieuwe ROG RTX 4090-videokaart is bijna net zo groot als de PS5. Wel iets minder lelijk.

● En dat zegt genoeg over het uiterlijk van de PS5, want videokaarten zijn ugly as fuck.

● De RTX 4090 kost ook behoorlijk wat om te kopen. Je bent er zo 1500 euro voor kwijt.

● Voordeel is dan wel weer dat je kan besparen op de verwarming als jouw PC aanstaat.

● De live-servicegame Babylon's Fall is na een jaar al door publisher Square Enix van de markt gehaald en opgedoekt.

● Het spel was zo slecht dat zelfs toen winkels in de VS de game gratis weggaven, niemand het wilde spelen. Ouch...

● In de tijd van één maand kregen we er als gamers twee handhelds bij. De Logitech G Cloud en een handheld van Razer (waar nog geen naam voor is).

● Beide handhelds focussen op gamen via de cloud. Oftewel, je streamt je game via wifi of 5G naar jouw device toe.

● Elke gamer weet dat het streamen van games alleen werkt als de verbinding snel en vooral stabiel is. »

OPUNIE

IS DE KOMENDE SUPERHERO-GAMEHYPE TOF OF 'A BIT TOO MUCH'?

Er zijn voor de komende paar jaar al twaalf superheldengames aangekondigd. En dat worden er zeker meer. Van Spider-Man 2 tot Wolverine en van Gotham Knights tot een fiks aantal games met de term 'Marvel' in de titel. Hebben we hier te maken met een gevalletje 'hijgerig de hype achterna lopen', of is de vraag naar superhelden echt zo groot onder gamers?

- Gotham Knights.
- Iron Man-game (EA/Motive).
- Robocop: Roque City.
- Superfuse.
- Suicide Squad: Kill the Justice League.
- Wonder Woman.
- Marvel's Wolverine.
- Marvel's Spider-Man 2.
- Marvel's Midnight Suns.
- Marvel Snap.
- Marvel World of Heroes.
- Black Panter- & Captain America-game (van Amy Hemmig).





Ik heb dus echt niks met die meuk, maar kennelijk is er nog steeds een markt vol neck-bearded manchilds voor films en games met volwassen mannen in strakke schaatspakjes en rare maskers op hun hoofd. Bless 'em.



Ik ben mede door de matige films en tikje saaie series gestopt om alles van Marvel te volgen. Maar de games blijven mij aanspreken. Want waar met name de films vaak de indruk wekken dat ze bij Marvel de weg een beetje kwijt zijn, lijken de Marvel-games juist een kwalitatieve lijn omhoog te volgen. Wat DC betreft: ik vis af en toe een krentje uit de pap.



De vraag is zeker zo groot en de games zijn ook afwisselend genoeg dat het hoge aantal me niet afschrikt. Als je niks met superhelden hebt, zijn het natuurlijk lastige games om in te komen. Als je wel van superhelden houdt, ben je juist dolgelukkig dat er eindelijk een gerenommeerde ontwikkelaar aan een Wolverine-game werkt.





Ik heb het gevoel dat hier de marketingafdeling heeft bepaald wat de developers maken. Er wordt achter een huidige hype aan gehold. Net als Battle Royale of een stuk eerder de MMO. En ervaring leert dat driekwart sneuvelt. Dat zoveel mensen superhero-films en -series kijken wil namelijk niet zeggen dat ze ook automatisch de bijbehorende games willen kopen. En zeker niet allemaal.



Wat Raf zegt: bijna elke game heeft wel een soort superheld in de hoofdrol. Maar als ze dan een latex pakje aandoen of uit een gevestigd universum als die van Marvel of DC komen, beginnen mensen die een boner krijgen van tegen de stroom ingaan ineens te schuimbekken. Als iemand die door comics geïntroduceerd werd aan superhelden, kan het mij in ieder geval niet gek genoeg. Er zijn al zó veel waanzinnige krachten en helden gemaakt dat er voer is voor honderden games met enorm uiteenlopende mechanics. En steeds betere ontwikkelaars (zoals Insomniac) buigen zich over het 'genre', waardoor de kwaliteit van de games zelf ook alleen maar kan toenemen. De superheld is geen hype, maar here to stay. Zeker in gamevorm.



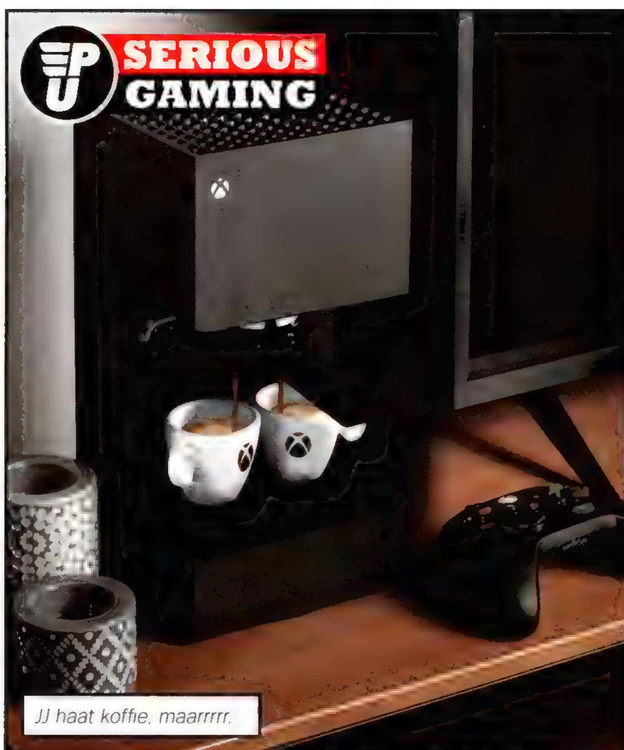
Er zal ongetwijfeld veel onderzoek naar gedaan zijn voordat er klappen met geld wordt geïnvesteerd. Ik zelf houd wel van een superheldje, dus als studio's zoals Insomniac met deze franchises in de weer gaan, juich ik dat alleen maar toe.



Op Deadpool na heb ik absoluut niets met superhero's. Dus wat mij betreft mag het wat minder. Anderzijds wanneer ik dan weer zo'n Spider-Man, Guardians of the Galaxy of recent nog Gotham Knights speel - los van het superheldgegeven stuk voor stuk gewoon goeie games - doe ik dat uiteraard met plezier. En geef toe, zijn Horizon's Alloy, Forspoken's Frey of zelfs Kratos op hun manier ook geen superhelden? Ze doen alleen niet zo aan de cosplay.



Microsoft-baas Satya Nadella dist PlayStation-baas Jim Ryan.



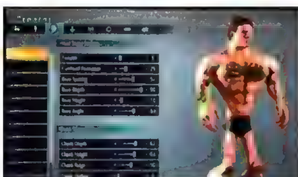
JJ haat koffie, maarrrrr.

SOMS ZIJN GAMERS ONVERGEFELIJK RAAR

Steeds meer games geven de mogelijkheid om een eigen personage te ontwerpen. Zo ook Street Fighter 6. Je kunt daar nu je eigen vechtersbaas creëren. In een normale wereld zouden mensen aan de slag gaan om de meest brute fighter ooit te produceren. Eentje die, zodra je hem ziet, angst inboezemt. Niet gamers. Die gaan gewoon buckwild en komen met de meest bizarre, misvormde gedrochten aanzetten. Want lachen. Soms boezemen de creatures inderdaad angst in, maar dan op een andere manier.











Dit moet wel de heftigste Xbox op de markt zijn...



Embracer-baas Lars Wingefors draait er niet omheen.

Power Spy

- En de enige plek waar je wifi stabiel is, is thuis op de bank.
- Maar waarom zou je een handheld kopen om op de bank te gamen?
- Nintendo gaat vanaf nu het tonen van blote borsten verbieden op de Switch.
- Heeft de Powerspy iets gemist, want waar had je die blote borsten op de handheld moeten zien?
- Het mem-verbod is natuurlijk een slechte zaak, want nu schrikken jonge gamers straks nog meer als ze voor het eerst een echte blote tiet zien.
- Alhoewel de kans dat dit bij hardcore gamers gebeurd natuurlijk vrij klein is.
- Over lichaamsdelen gesproken. Wat is er gebeurd met de kont van Mario in de Super Mario Bros.-film? Die is helemaal plat.
- Mogen bipsen nu ook al niet meer van Nintendo?
- Overigens heeft Mario in de film een gewone mannenstem. Niks Italiaanse kreetjes. En dat is wel even schrikken voor de fans.
- Het is alsof Florian zijn pet af doet en hij daar enkel een grote kale plek heeft met een tattoo van Final Fantasy erop.
- Waar zo'n beetje elke game die niet Fifa of Call of Duty heet de afgelopen tijd uitgesteld werd, daar schoof de developer van Scorn hun game juist een week naar voren.
- Dat is vandaag de dag bijna net zo zeldzaam als een PU-redacteur die zijn of haar artikel op tijd inlevert.
- Eindredacteur Marvin is naar verluidt al op bezoek gegaan bij ontwikkelaar Ebb Software, om te kijken wat die developers in Servië krijgen te eten waardoor ze iets vóór een deadline af kunnen hebben.

MODERN WARFARE 2 VS. WARZONE 2

WAAROM WE NOG STEEDS CALL OF DUTY SPELEN

Wat er ook gebeurt, Jacco speelt nog steeds íéder najaar net als miljoenen anderen Call of Duty. Waarom? Dat is een uitstekende vraag...



"Net zoals je leert lopen, fietsen en tongen met een stuk fruit (of ben ik de enige?) begint iedereens Call of Duty-reis érgens. Je ontkomt er gewoon niet aan, of het nou Call of Duty 4, Warzone of zelfs Call of Duty Mobile is – zo ver reiken de armen van het almachtige Activision, heerser over het Call of Duty-imperium. Dat had ik als jochie van 10 echter nog niet door, toen ik in het allereerste deel op Duitse hoofden zat te klikken. Dat gevoel van heldhaftigheid en grandeur zou in mijn mini-Jacco-ogen nooit meer worden overtroffen. Zestien jaar later spelen we echter nog steeds Call of Duty alsof het the next best thing is."



Jacco KRIJGT ER GEEN GENOEG VAN

We blijven Call of Duty spelen, ondanks de behoorlijke hoeveelheid ups en downs die de franchise heeft gekend. Het begon bij de gok van een zekere Bobby Kotick, die het prachtig leek om een sterke shooter tegenover EA's succesvolle Battlefield te zetten. Sterker nog, hij gaf een aantal Battlefield-veteranen een flinke zak geld met de opdracht: doe het beter. Maak het grootser. Troef dat grote EA af. En, zoals je weet, slaagde kersverse ontwikkelaar Infinity Ward daar met verve in. Call of Duty was Saving Private Ryan: The Game, een fundament voor een nieuwe franchise.

Call of Duty 2 was echter een haastklus, omdat Microsoft een lanceertitel voor de Xbox 360 móést hebben toen Halo 3 het niet ging halen. 'Doe maar ff', zei de platformhouder. En dat deed Infinity Ward, waarbij het wonderbaarlijk genoeg ook een aantal van de pilaren van de franchise neerzette: die ontzettend soepele besturing op console en een vaste online community.

Het derde deel betekende het debuut van Treyarch, dat daarvoor met Spider-Man 2 een van de beste filmgames ooit maakte. Veel meer van Call of Duty 3 kan ik me niet meer herinneren, zelfs niet of ik de campagne daadwerkelijk heb uitgespeeld. Het is een prima game hoor, met grootsere strijdvelden en een multiplayer die stiekem een beetje deed denken aan Battlefield. Veel belangrijker is dat Infinity Ward ondertussen met de Grote A in gevecht was. De mannen in pak geloofden heilig in de Tweede Wereldoorlog als setting, terwijl de ontwikkelaar een veel ambitieuzer plan had. Iets... moderners.

weetje • weetje

Hoe veel miljoenen dollars Treyarch, Infinity Ward en co ook bij Activision binnen harken, de echte cashkoe zit bij een andere onderaannemer. Die heet King en heeft een spelletje gemaakt dat Candy Crush Saga heet.



CHEAT VS ANTI-CHEAT

Geen grote online game met een PC-versie ontsnapt aan cheaters en al helemaal geen populaire, supercompetitieve online game met cross-platform gaming. Bij Call of Duty leed vooral (maar niet exclusief) Warzone. Perioden van één op de twee games die verpest werd door cheaters, wisselden af met weken waarin het beter ging nadat weer nieuwe counters werden ingezet. Sinds Vanguard en de continue evoluerende RICOCHET Anti-Cheat-technologie gaan die verder dan ooit. Van het herkennen en bannen van moederborden en grafische kaarten tot die hilarische troll-ingreep waarbij de kogels van cheaters maar 1 procent van hun gebruikelijke schade toebrengen. Verwachten we een waterdicht systeem voor MW2 of Warzone 2? Hell no. Het ziet er zo onderhand naar uit dat Call of Duty de game is waar niet enkel de gamers het uitvechten, maar ook een wapenwedloop aan de gang is tussen cheater- en anti-cheat-technologie.

Astronomische hoogten

Als je net bij de franchise komt kijken, dan is de voetafdruk van Call of Duty 4: Modern Warfare wellicht lastig te begrijpen. Maar besef wel: Modern Warfare bracht de franchise naar astronomische hoogten. Het RPG-achtige progressiesysteem, de attachments en perks, de ultrasoepele gameplay: shooters waren nooit meer hetzelfde. Zeventien miljoen mensen maakten er kennis mee, precies wanneer Xbox Live en het PlayStation Network steeds groter werden.

En zo was het nieuwe Call of Duty geboren, een formule die we tot





DE VERGETEN MODUS

Volgens geruchten zou maar een verwaarloosbaar percentage van de spelers meer dan twee of drie keer de Spec Ops-modus opstarten. Een co-op-gebeuren dat nooit de populariteit van Treyarchs Zombies genoot, maar desondanks een gruwelijk ondergewaardeerde luik van de game is. Geïntroduceerd in Modern Warfare 2, tegen alle verwachtingen in opgepikt in de reboot van 2019 en ook deze keer weer present; al is het aantal deelnemers teruggeschroefd van vier naar twee. Hit us up!

op de dag van vandaag nog zien: een achtbaanrit van een singleplayer, een vorm van co-op en een multiplayer die je bezighoudt tot de volgende, jaarlijkse editie zich aandient. Call of Duty 4 tot en met Black Ops 2 waren dan ook grofweg de hoogtijdagen van de franchise. Wij gamers kregen er ondanks groeiende kritiek op de eenheidsworst maar geen genoeg van - zelfs toen Modern Warfare 3 de godganse interface van z'n voorganger copy-pastete en de maps steeds minder werden. Opeens begonnen gamelanceringen films voorbij te streven.
Vanaf de vorige generatie consoles vertaalden de schommelingen in ontvangst zich naar de verkoopcijfers. Call of Duty: Ghosts werd slachtoffer van de consoletransitie en besmeurde het imago van de franchise, en Infinite Warfare kwam als derde futuristische shooter bij mensen de neus uit. Vergis je niet hoor, met tegen de twintig miljoen verkochte exemplaren draaide de geldmachine van Activision nog op volle toeren, maar aan de discutabele lootboxpraktijken en alsmaar slinkende lanceercontent te zien was duidelijk dat er wel íéts moest veranderen.

Free-to-play

Die omslag gebeurde met Call of Duty Modern Warfare in 2019. Niet omdat ik voor die game in Santa Monica uit eten mocht met Rico Verhoeven, maar omdat het éíndelijk weer een revolutie voor de serie was. Een duidelijk nieuwe/vernieuwde engine, verbeterd sounddesign, crossplay, grote omgevingen, gratis maps en een hele bak met content. Call of Duty voelde eindelijk weer eens vooruitstrevend in een landschap van servicegames die zoeken naar een verdienmodel, waarmee Modern Warfare de bestverkochte Call of Duty ooit werd.
Ondertussen had Activision al lang door dat het concept van een 'premium' Call of Duty niet houdbaar is; de tijden van voor de winkel slapen om als eerste 60 euro te lappen zijn voorbij. Nu downloaden de meesten free-to-play-games als Fortnite op een platform naar keuze. Call of Duty: Warzone verlaagde die drempel dan ook volledig en werd een monstersucces. Nog nooit logden zoveel spelers tegelijk in op Call of Duty, en nog nooit werd een Call of Duty-game zo lang ondersteund. En laten we eerlijk zijn, de Call of Duty-gameplay en -locaties werken uitstekend in battle royale. In de lockdown heb ik er een aantal van mijn favoriete Call of Duty-momenten mee beleefd.

> **"Grote gebouwen om te verkennen, bergen en gigantische meren: dat is waarom ik Warzone speel."**

Warzone is trouwens verre van perfect, hoor. Met de »



» daaropvolgende Call of Duty-delen – het aardige Black Ops Cold War en het matige Vanguard – werd die synergie alleen maar ingewikkelder. Zeg maar: één grote clusterfuck van verschillende wapens, attachments, perks en ook nog eens een stortvloed aan hackers die de game probeerden te slopen. Maar toch: Activision zet nu in op een jaarlijkse premium Call of Duty, naast geldmaakmachines Warzone en Call of Duty Mobile, want het levert bakken met geld op.

De beste versie van CoD

Dus tja, dit najaar zitten we wéér gewoon Call of Duty te spelen. Misschien omdat vrienden het blijven spelen en je via voicechat een beetje bijkletst, of misschien omdat de game 'dom' genoeg is voor de gemiddelde mens. Maar eigenlijk zijn het ook gewoon steengoede games; het gevoel van schieten, het tempo en het klooien met attachments is wat mij betreft nog steeds ongeëvenaard. Jaren later voelt die dopaminerush van +100 in beeld zien verschijnen na een kill nog net zo goed.

Er is alleen érg veel Call of Duty; Modern Warfare 2 is bijvoorbeeld lang niet zo'n revolutie als z'n directe voorganger. Het verfijnt vooral wat aspecten, probeert wat nieuwe dingen en moet de perfecte springplank voor Warzone 2 worden.

Sterker nog, Modern Warfare 2 lijkt tot nu toe mijn favoriete versie van het moderne Call of Duty te worden. Het voelt zwaar, de terugslag is 'realistisch' en bijzaken worden steeds verder gestroomlijnd. Je hoeft nu bijvoorbeeld niet meer voor zestig attachments per wapen te grinden, maar deelt ze over verschillende wapens. Ook voelen de maps wat synchroner aan, waardoor je niet meer in het nadeel bent als je op een bepaalde kant van de map spawnt, en is de movement wat verder uitgebreid. Je kunt nu weer snoekduiken, aan muren hangen en – hou je vast – zwemmen! Maar dat zijn allemaal details, die vast nog tien keer worden gepatcht. Wat je voor nu moet weten is dat Modern Warfare 2 ontzettend lekker speelt.

Maar ooit is het natuurlijk over met dat premiummodel. Modern Warfare 2 wordt ongetwijfeld een van de bestverkochte delen uit de franchise – gezien de game ook op de voorgaande generatie consoles verschijnt – maar het is de vraag hoeveel 'Vanguards' er nog moeten komen totdat de hoge werkdruk, honderden miljoenen aan productiekosten en creatieve armoede niet meer de moeite waard zijn om élk jaar een nieuwe Call of Duty uit te poepen. Kijk naar Apex Legends, Fortnite en nu ook Overwatch 2: free-to-play is de way-to-go.

En hoe succesvol Warzone 2.0 moet worden, natuurlijk. Dit vervolg op mijn favoriete battle royale-game ooit is gebouwd voor de huidige generatie consoles en gooit een aantal dingen op de schop. Zo kunnen er meerdere cirkels ontstaan waaruit je je een weg moet vechten, is de Gulag



IEDEREEN WAPENSPECIALIST

Je staat er misschien niet bij stil, maar hoe vaak zag je in een actiefilm of tv-serie niet een of andere soldaat/gangster/random guy een wapen gebruiken waar jij 'dankzij' jaren Call of Duty spelen onmiddellijk een naam of merk op kon plakken? Om dan vaak ietwat afkeurend op te merken dat die klojo op het scherm intussen al minstens drie keer had moeten herladen. De enige uitzondering: John Wick, daar tellen ze de kogels wel correct.



2v2 mét een willekeurige vijand, zijn er Strongholds met NPC's en kun je – jawel – zwemmen! Dat laatste klinkt als een gamechanger, waarbij spelers water kunnen gebruiken om ongezien te blijven en minder vatbaar te zijn voor kogels, maar wel enkel hun sidearm kunnen gebruiken.
Ook de map, het in Zuidoost-Azië gelegen Al Mazrah, belooft veel goeds. Het is de grootste Warzone-map tot nu toe en lijkt een mooie mix van Verdansk en wat natuur te gaan worden. Dat is een hele verademing na het veel te tropische Caldera, waardoor ik de eerste Warzone definitief achter me heb gelaten. Grote gebouwen om te verkennen, bergen en gigantische meren: dat is waarom ik Warzone speel.

Nog vijf jaar

Hoe het allemaal gaat uitpakken moeten we nog maar zien. De veilige voorspelling is natuurlijk dat zowel Modern Warfare 2 als Warzone 2.0 weer een gigantisch succes worden en Activision voorlopig op dezelfde voet doorgaat. Na geruchten over een welverdiend jaartje pauze bevestigde de uitgever dan ook dat er in 2023 ook gewoon weer 'premium' content komt.
Mijn voorspelling is echter dat we binnen vijf jaar geen traditionele Call of Duty meer zien. Dat heeft niet alleen te maken met hoe we tegenwoordig shooters spelen – multiplayer, free-to-play – maar ook met de Activision Blizzard-overname door Microsoft. Wanneer – of áls – die deal eenmaal rond is, wordt de noodzaak voor een jaarlijkse, betaalde Call of Duty alleen maar minder. Microsoft denkt momenteel namelijk maar aan één ding: maandelijkse content voor Game Pass en het Xbox-ecosysteem. Een of meerdere free-to-play-games en een sporadische 'premium' release is dan vele malen logischer dan een game die maar een jaartje in leven wordt gehouden.

"Wat je voor nu moet weten is dat Modern Warfare 2 ontzettend lekker speelt."

Het feit dat Call of Duty echter al zo succesvol is gebleken in beide versies van de game, zegt eigenlijk genoeg over waarom we die game elk godvergeten jaar nog spelen. Er is nog steeds een klassieke single- en multiplayer voor degenen die het willen, maar ook een ontzettend spannende gratis game die meegaat met de tijd. Activision komt er – als laatste der Mohikanen – mee weg. Daarom spelen we nog steeds Call of Duty. ✪

EEN JONKIE EN EEN ZILVEREN VOS OVER MODERN WARFARE 2



Hey Raf! Ik heb al verteld wat ik tot nu toe van Modern Warfare 2 vind, maar wat vind jij als veteraan er eigenlijk van?



Ik heb me best vermaakt met Black Ops: Cold War en Vanguard, maar uiteindelijk keerde ik altijd terug naar Ground War in Modern Warfare. Die manier van bewegen, de oomph van de guns... stuk voor stuk dingen die de eerste minuten met MW2 deden aanvoelen als thuiskomen. Zelfs al draait de game op een vernieuwde engine. Niks mis met Treyarch natuurlijk. Alleen al die eerste Black Ops-singleplayer en Zombies, maar ik verkies toch de Infinity Ward-vibe. Jij had het bijvoorbeeld al over die gunfeel, toch niet onbelangrijk in een shooter.



Ja, mee eens. Black Ops – ook de multiplayer – blijf mijn favoriete Call of Duty ooit, maar de laatste jaren speel ik veel liever de Infinity Ward-games. Modern Warfare 2019 leerde me dat je niet altijd als een bezetene rond hoeft te rennen, en hoe je zware schietkanonnen onder controle houdt. Eigenlijk wil ik gewoon dit ieder jaar blijven spelen. Daarover gesproken, hoe lang blijven we eigenlijk nog klassieke CoD's spelen nu free-to-play zó groot is?



Ach, wie weet zijn dit wel de laatste afleveringen, of gaat de reeks in zijn totaliteit naar F2P of een game-as-a-service-model. Ik begrijp de verleiding om in de toekomst te willen kijken, maar dat laat ik liever aan JJ over.



Dat is waar. Voor nu vind ik dat jaarlijkse shot Call of Duty ontzettend fijn, helemaal nu wat mij betreft een van de beste reboots ooit terugkeert! Een ding is namelijk zeker: als een grijsaard van 54 lentes en een jonkie van 26 zomers een paar dozijn uren (of nog veel meer) in dezelfde game slijten, dan heeft MW2 alvast iets goeds gedaan.



Je zegt grijsaard, maar je bedoelt silver fox, right?



Uhh, ja...



RISE OF THE RONIN

IN DE GEEST VAN TSUSHIMA

Waar het succes van Ghost of Tsushima wel niet goed voor is! Plotseling werkt iedereen aan een openworld-actiegame in feodaal Japan, en Rise of the Ronin is een van de indrukwekkendste. PeterKoelewijn pakt z'n katana om hem eens in de game te prikken.

Arme Ubisoft. Al vijftien jaar verzamelen ze de moed om een Assassin's Creed in historisch Japan te ontwikkelen. Die kondigden ze dit najaar eindelijk aan met de codenaam Project Red, maar nu blijkt dat de halve Japanse gamesindustrie aan openwereld-actiegames met samoerai werkt! Ik zie ceo Yves Guillemot zich al verslikken in z'n bordeaux.

ZEVEN JAAR IN ONTWIKKELING

Maar eerlijk is eerlijk, de meeste AC-concurrenten zijn nog wel even van ons verwijderd. Zo komt Rise of the Ronin pas op z'n vroegst in 2024 uit, exclusief voor de PlayStation 5. Zelfs met Ghost of Tsushima in de pocket zag Sony dat ook Team Ninja aan iets heel bijzonders werkt. Dat doen ze overigens al meer dan zeven jaar, want zo lang zit Rise of the Ronin in de rijstkoker. Dit wordt dan ook de grootste game die de ontwikkelaar ooit gemaakt heeft.

PERFECTE ANTIHELDEN

Rise of the Ronin speelt zich af in 1863, midden in de 'Bakumatsu'. Sorry voor de geschiedenisles, maar het is belangrijk dat je weet hoe vet deze setting voor een game is. Japan is namelijk een grote teringzooi in die periode. Bijna driehonderd jaar lang zat het land potdicht, totdat de Amerikanen letterlijk met een vloot binnenvaren en eisen dat het Tokugawa-shogunaat de grenzen opent, anders gaan de kanonnen brullen. Het is het begin van het einde van hun militaire dictatuur, want Japan wordt overspoeld met nieuwe technologie en culturen... en ziektes. Het volk lijdt en steeds meer Daimyo, krijgsheren met legers samoerai, keren zich tegen het shogunaat. Een burgeroorlog barst los en het aantal ronin explodeert; samoerai die geen Daimyo meer hebben en weigeren om zelfmoord te plegen zoals hun code dat voorschrijft.

Ronin zijn de perfecte antihelden, want ze vechten net als samoerai, maar dan zonder al die vervelende erecodes. Ik hoef dus niet uit te leggen dat het nog naamloze hoofdpersonage zo'n ronin is. In de gameplaytrailer zie je hem al





weetje • weetje

Team Ninja is naast Rise of the Ronin ook bezig met Wo Long: Fallen Dynasty, die begin 2023 moet uitkomen. Op eerste gezicht lijken de games sterk op elkaar, maar Wo Long is meer een soulslike (met medewerking van Bloodborne-producer Masaaki Yamagiwa) en zal lineairdere levels krijgen ("mission-based actie"). Opvallend is dat Wo Long wél naar Xbox komt, en zelfs vanaf dag één op Game Pass staat. Wo Long krijgt ook een vorm van multiplayer, van Rise of the Ronin is dat nog niet bekend.



vechten met zwaarden, kettingen, revolvers en zelfs iemand gruwelijk executeren met een bajonet.

'HISTORISCH ACCURAAT'

Team Ninja belooft een historisch accuraat avontuur af te leveren waarin je zelfs keuzes kunt maken met verregaande gevolgen voor het verhaal. Tegelijkertijd is dit de studio van Dead or Alive, Ninja Gaiden en Nioh, dus de combat ziet er heerlijk overdreven uit. De ronin z'n katana vliegt spontaan in brand, hij gebruikt de ketting als een grapplinghook om bij z'n vijand te komen en gooit ook nog iemand in de lucht over z'n schouder voor een extra pijnlijke val. Dat konden samoerai natuurlijk niet, maar verdomd leuk wordt het wel om zo te vechten. Wat dat betreft heeft Ronin dus wel een streepje voor op Assassin's Creed. Als ook de rest van de beloftes na worden gekomen, kan dit wel eens de spirituele opvolger op Ghost of Tsushima worden.

> "DAT KONDEN SAMOERAI NATUURLIJK NIET, MAAR VERDOMD LEUK WORDT HET WEL OM ZO TE VECHTEN."

Er zijn wel nog wat uitdagingen voor Team Ninja, en dan met name op het gebied van exploratie. Dat hebben Ghost of Tsushima en Assassin's Creed immers tot in de puntjes uitgewerkt. Vooralsnog houdt de ronin het bij paardrijden en een uitklapbare paraglider. En wat ninja-achtige stealthmoves en klautertechnieken zie ik ook nog wel arriveren. De ontwikkelaar heet tenslotte Team Ninja.



weetje • weetje

De Sony Interactive Entertainment-studio XDev helpt mee aan Rise of the Ronin. Zij hielpen eerder ook bij de ontwikkeling van onder andere LittleBigPlanet, Sackboy: A Big Adventure, Heavy Rain, Returnal, Until Dawn en Detroit: Become Human.



PC | PS5 | XBOX SERIES X/S | PREVIEW

GOTHAM KNIGHTS

EERBETOON AAN EEN DODE SUPERHELD?

Geen reboot voor de Batman Arkham-games. Gotham Knights kiest voor een andere route en kijkt niet op een vleermuisman meer of minder bij het schoonvegen van het bord. Aan zijn beschermelingen om te bewijzen dat ze het in zich hebben om zowel Gotham als de gamefranchise een doorstart te geven. Raf trok naar de studio in Montreal voor een exclusieve hands-on.



Batman is dood. Chaos en misdaad regeren in Gotham. Het helpt niet dat commissaris James Gordon ook dood is en dat heeft niet echt een bevorderlijk effect op de integriteit van de politie. Oude vijanden van de vleermuis-met-de-korzelige-stem zien hét moment om een comeback-tour af te trappen. Voor een nog veel ouder, maar altijd in de schaduwen samenzwerend clubje, lijkt de tijd aangebroken om uit die schaduwen te komen. Vier van Batmans beschermelingen ontvangen van hun dode mentor een postume oproep om de fakkel over te nemen. Dat doet de ene al met wat meer enthousiasme dan de andere, maar dat levert dan weer perfect voer op voor een videogame dat het 'Batman: Arkham'-hoofdstuk moet afsluiten en dat van 'Gotham' hierbij officieel opent.

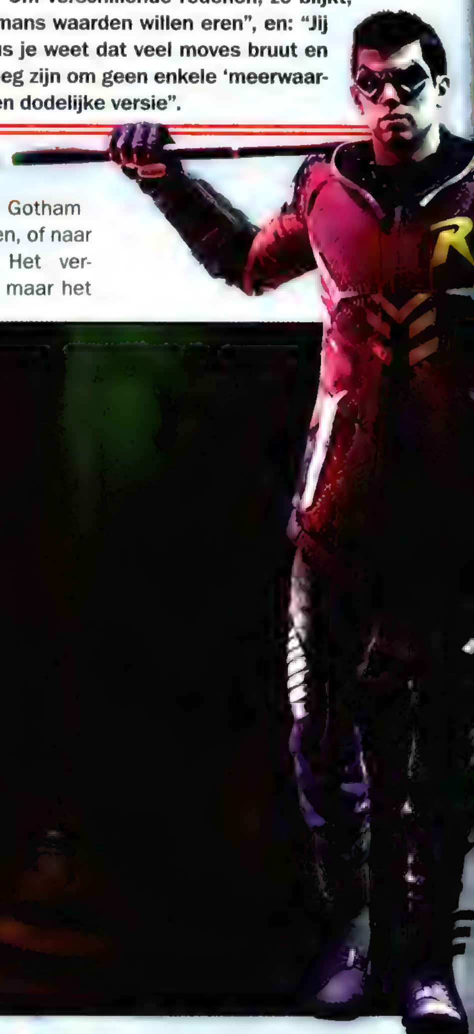
Stagiairs

Ik zal het niet echt over die Arkham-games hebben, maar ik speelde ze allemaal met plezier uit. Ook de zogezegd mindere afleveringen. Deed jij dat ook, dan zal je al in je eerste halfuur met Gotham Knights duidelijk het dna herkennen van die meer-dan-spirituele voorgangers. En dat is een goeie zaak. Daarna worden er alsmaar meer verschillen duidelijk. En ook dat is een pluspunt. Het grootste verschil is wellicht dat je nu een verhaal speelt met vier hoofdrolspelers: Tim 'Robin' Drake, Dick 'Nightwing' Grayson, Barbara 'Batgirl' Gordon en Jason 'Red Hood' Todd. Jij kiest voor elke missie wie je daar als spelpersonage uit selecteert. Je kan het hele avontuur met één van de Gotham ridder-stagiairs spelen, of naar believen wisselen. Het verhaal blijft hetzelfde, maar het

> **"De combat zet de geweldige traditie van de Arkham-games door."**

NON-LETHAL

De overstap van Batman naar zijn vier opvolgers zou ook een overstap kunnen betekenen van Batmans niet-moorden-aanpak naar combat die, ahem, 'meer definitieve' resultaten scoort. Niet dus. Zelfs Red Hoods vuurwapens gaan voor non-lethal. "We hebben er heel even over gedacht, maar vonden het simpelweg niet nodig", vertelde de game director. Om verschillende redenen, zo blijkt, zoals dat ze "Batmans waarden willen eren", en: "Jij hebt gespeeld, dus je weet dat veel moves bruut en geweldaddig genoeg zijn om geen enkele 'meerwaarde' te puren uit een dodelijke versie".







standpunt verschilt en ik heb het gevoel dat de beleving dat ook zal doen.

Soap bij dag, thriller bij nacht

Gotham Knights is een actiegame met meer rollenspelmechanismen dan ik had verwacht en het heeft ook wat van een Netflix-serie. Zeg maar twee a drie seizoenen, want de game is ook groter dan ik dacht. Er is namelijk echt werk gemaakt van het verhaal en de personages. De vier Batman-juniors beginnen hun samenwerking namelijk ietwat geforceerd. Botsende ego's, uiteenlopende karakters en meningsverschillen over strategie leveren de nodige drama op. Vooral in de Belfry, een klokkentorenloft die dienstdoet als je hoofdkwartier en de hub van de game. Een plek waar je overdag, tussen twee missies in, je gear of outfits craft en upgradet. Waar je punten investeert in een van de vier skilltrees voor elk personage en nieuwe moves traint.

In andere games zou dit een pauzemoment vol menuschermwissels zijn. Hier niet. Voor elke 'dag' in de Belfry is er interactie tussen de personages voorzien, die je vanuit het standpunt van het jouwe beleeft. Dat kan gaan om het bespreken van tactieken, het uitpuzzelen van een mysterie... of het moeizaam naar elkaar toe groeien van deze familie die aanvankelijk weinig meer gemeen heeft dan daddy issues en een cosplay fetisj. Dat laatste klinkt klef, maar als het werkt, belooft dat een welkome extra laag op de gameplay. Ik speelde maar een dikke twee uur, maar kan je al vertellen dat de kwaliteit van die tussenfilmpjes absurd hoog ligt. Zowel in beeld als geluid.



Gotham houdt het 'fris'

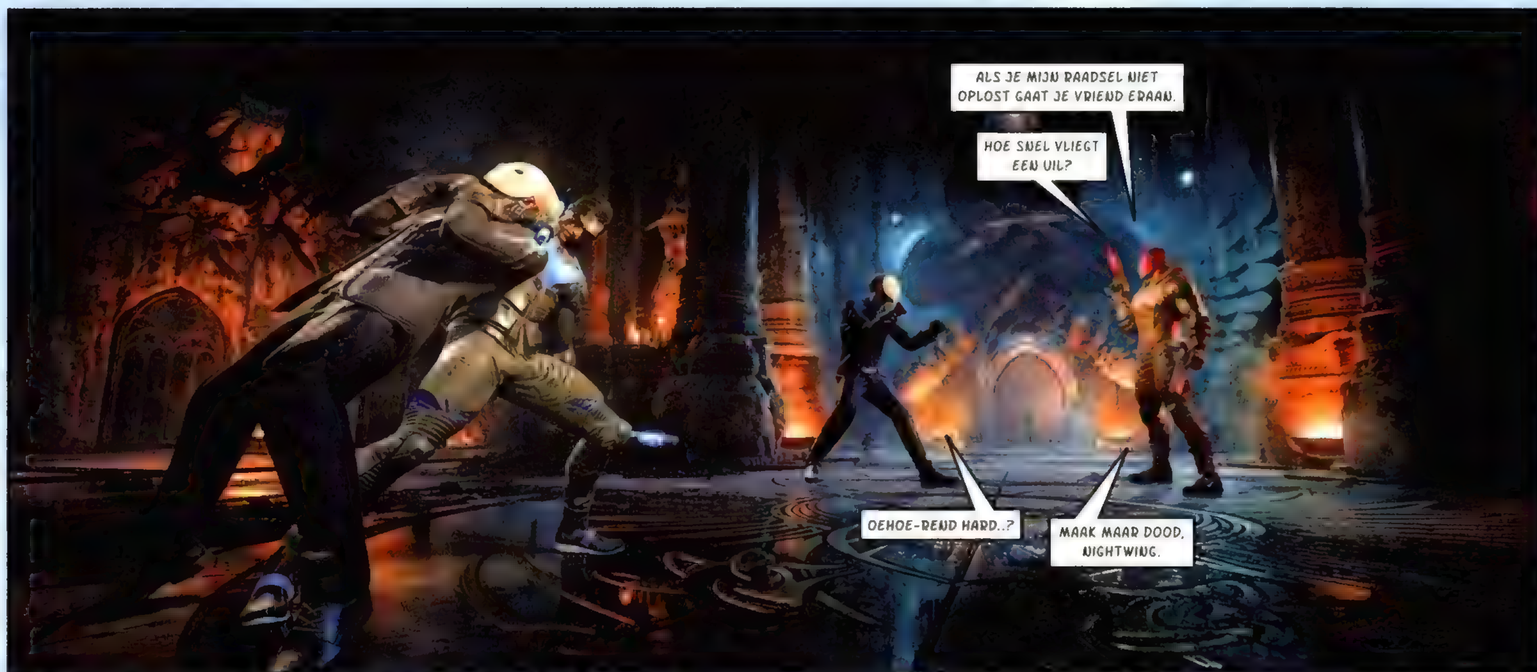
In elke degelijke openwereldgame krijgt de wereld zelf ook een hoofdrol, en dat geldt ook voor Gotham. Ik stapte een paar keer op willekeurige plekken van mijn Batcycle (een ubercool hightech PK-monster overigens), gewoon om rond te kijken. De stad zag er elke keer verdomd goed uit. Geluid weerkaatst van gebouwen, de belichting op de nagenoeg altijd natte straten, de manier waarop je onmiddellijk merkt wanneer je in een andere wijk bent... De makers beloven daarbovenop een dynamiek in hoe die stad en zijn bewoners zich gedragen. Groepjes criminelen van dezelfde »

USUAL SUSPECTS

Bevestigde bad guys op moment van schrijven:

- **The Court of Owls**
- **Mr. Freeze**
- **Harley Quinn**
- **Clayface**
- **Penguin**
- **De Maffia**
- **De Freaks**
- **De Regulators**





factie kunnen je na een paar uur met totaal nieuwe moves verrassen. Wanneer je een van de topschurken zoals Penguin of Mr. Freeze hebt uitgeschakeld, dan zal je het effect daarvan merken.

In dit Gotham navigeer je van punt A naar punt B met die Batcycle (op te roepen met een druk op de knop), via fast-travel-punten of door gebruik te maken van de speciale skills van de vier personages. Robin en Nightwing zetten daarvoor een grapple-hook in, Batgirl glijdt lange afstanden op haar cape-vleugels en Red Hood, ooit door Batman uit de dood teruggebracht, blijft zijn paranormale reputatie trouw met spooky moves én een mix van verspringen met levitatie.

weetje • weetje

Gotham Knights verschijnt wel voor PS5, maar niet voor PS4, en, wat minder vaak voorkomt: wel voor Xbox Series X/S en niet voor Xbox One.

Robin FTW!

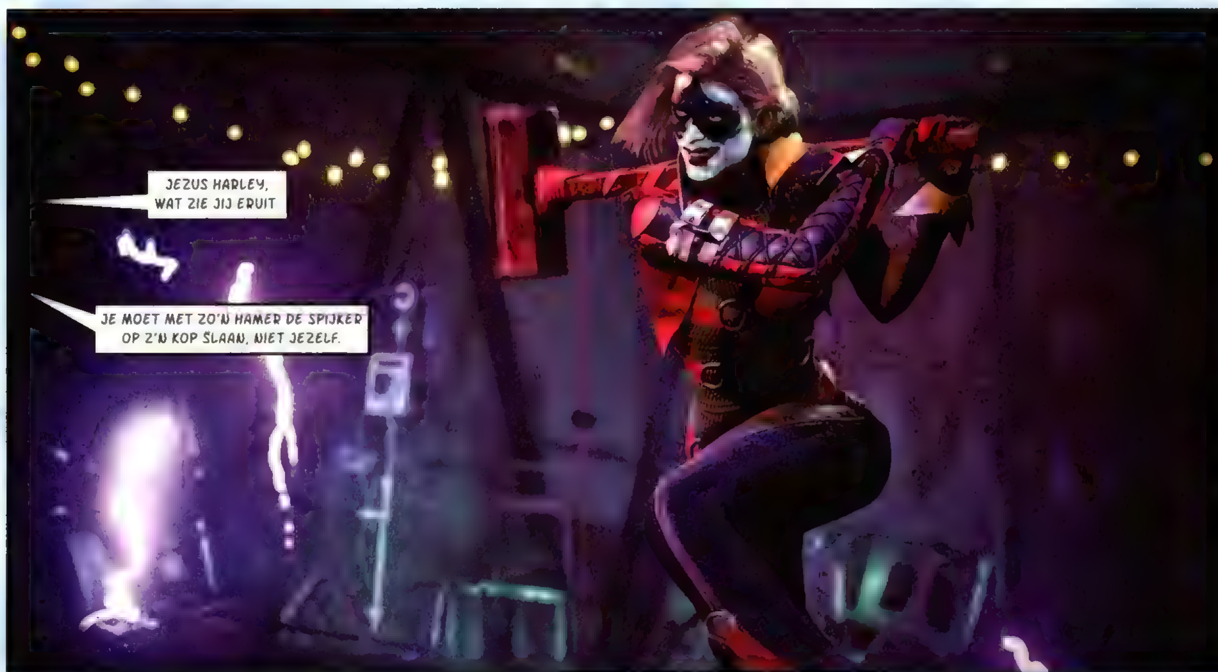
Ik koos Robin. Die begint dan wel met het minst coole outfit, maar zijn skilltree sluit het nauwst aan op mijn favoriete stealth-speelstijl. Elk personage heeft een specialisatie die je zelf uitgebreid kan tweaken via telkens vier unieke skilltrees. Dus zelfs als jouw vriend ook als Nightwing door de game gaat, is de kans groot dat hij zich op een totaal andere manier voorbij de oppositie beukt. Mijn rol in de nieuwe Batman-familie is die van het jongste broertje, die zich echter regelmatig pienter genoeg bewijst om serieus genomen te worden door de 'volwassenen'. Elk personage kan een vijand in de rug besluipen of vanuit de hoogte op diens nek droppen voor een takedown, maar Robin heeft een eigen skilltree die helemaal rond stealth is opgetrokken. Ik herinner me echter te veel Assassin's Creed-games waarin ik haast exclusief in stealth investeerde, om dan tijdens bossfights frustrerend tekort te schieten in mêlee-slagkracht. Een bezorgdheid die ik voorlegde aan de designers. "Yup, je zal zo'n focus op stealth zeker voelen. Maar dat wordt gecompenseerd omdat elk personage over allesbehalve misselijke combatmoves beschikt." Daarnaast zijn er compenserende upgrades voor outfits en wapens én, last but not least: heel wat stealth-skills kunnen ook tijdens bossfights ingezet worden. Dat laatste ondervond ik zelf tijdens de hands-on, wanneer ik me met een rookbom tijdelijk toch in stealth manoeuvreerde en zo de damage van mijn sneaky aanvallen gevoelig opvoerde. Daarbovenop kan elk personage een half dozijn ultra-moves – hier Momentum Atacks – vrijspelen, die je kan inzetten zodra je een balkje hebt opgeladen met treffers, counters, ontwijken, enz.

DOOD MAAR AANWEZIG

Bruce Wayne en zijn alterego mogen dan wel dood zijn, maar Batman is wel aanwezig in de game. Via achtergelaten boodschappen en flashbacks bij onder andere het trainen van nieuwe technieken. Net zoals Peter Parker dat voor Miles Morales in diens Marvel's Spider-Man in 2020 deed.

Doe de divebomb!

Hoewel het stevig uitgediepte rollenspel-fundament een bevredigende impact op het gevechtssysteem scoort, zet die combat de volgens mij geweldige traditie van de Arkham-games voort. Je danst tussen groepjes vijanden, blokt, countert, maakt af of grapple-hookt jezelf uit de penarie en divebombt er onmiddellijk weer in. Het is hectisch, maar er is altijd een gevoel van controle. Zelfs op de middelste moeilijkheidsgraad is er al snel ruimte om te experimenteren met nieuwe moves. Persoonlijk was ik aangenaam verrast dat Robin vijanden die nietsvermoedend onder hem doorlopen, stealthy kan uitschakelen en ophijsen, zodat ze niet door hun patrouillerende collega's gevonden worden.





Een door mij vaak gebezigde tactiek in de Arkham-games. Ook goed om weten is dat wanneer je bijvoorbeeld na vijf missies van personage zou willen wisselen je dat 'nieuwe' personage telkens kan upgraden met precies zoveel punten en items als je voor de eerder ingezette Gotham Knight(s) hebt vrijgespeeld. Een elegante oplossing voor de progressie. Naast de centrale verhaallijn, stuit je tijdens je missies ook op de zogenaamde Villain Arcs; dat zijn aparte verhalen, opgetrokken rond een bepaalde iconische Batman-schurk en stuk voor stuk goed voor een aantal missies en eindigend met een boss-fight. Ik speelde de eerste drie en laatste missies van Harley Quinns Arc en die was sterk genoeg om er geen enkele andere te willen overslaan. Met als bonus dat je ervaringspunten en ander lekkers ontdekt of verdient. Jij kiest echter in welke van eventueel meerdere openstaande Villain Arcs je wil duiken en/of aan dat hoofdverhaal wil verder werken.

Tagteam

De hele game werd vanaf het begin ontwikkeld om behalve singleplayer ook

"De co-op is zo moeiteloos en tegelijk diep in de game verwerkt dat ik het absoluut kan aanraden."

co-op voor twee spelers te ondersteunen. Dat gaat van een enkele missie tot de hele game, tussenfilmpjes inbegrepen. Dat sluit aan op het idee dat, in tegenstelling tot Batman, jouw spelpersonage er in Gotham Knights niet alleen voor staat. Speel je co-op, dan wordt de vijand iets sterker, om zo de uitdaging te garanderen. Weet wel dat je co-opbuddy niet verplicht is om in je buurt te blijven. Hij of zij kan in een heel ander deel van de stad zijn of haar ding doen. Je mist dan wel de mogelijkheid om vijanden in de tang te nemen, en ik vraag me oprecht af of zo'n spectaculaire ultrabrutale combotakedown ooit gaat vervelen. Het derde uur van mijn sessie daar bij Warner Bros Games speelde ik overigens in co-op. Mijn partner koos Nightwing, een perfecte combo met mijn Robin. Hij trok de aggro naar zich toe, zodat ik telkens vanaf de zijlijn kon toeslaan met die extra schade die mijn aanvallen vanuit stealth opleverden. Ook top: elk personage heeft een uber-skill waarvan de teamgenoot ook profiteert. Zo was die healing dome van Nightwing enorm welkom tijdens dat bossfight tegen mejuffer Quinn. Het aantal spelers dat voor co-op gaat zal waarschijnlijk maar een minderheid vertegenwoordigen, maar het is hier zo moeiteloos en tegelijk diep in de game verwerkt dat ik het absoluut kan aanraden. ★



weetje • weetje

Batman is superheld én detective. Dat element zat in de Batman-games, en het ontrafelen van misdaden en mysteries zit ook in deze.





VERWACHTING ***RAF:***

Een vlot spelende mix van de Arkham-games met een dieper rollenspelsysteem, intuïtieve combat en een ambitieuze verhaalopzet en uitvoering.

- \+ Verhaal en Villain Arcs.
- \+ Diep rollenspelsysteem naast soepele actie.
- \- Keuzestress.
- \- Wennen aan nieuwe look voor helden/villains.

ACTIEGAME
WARNER BROS. GAMES
1-2 SPELERS
21-10-2022

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM
DE KONINKLIJKE OPVOLGER



Eindelijk heeft het een naam! Breath of the Wild 2 heet nu officieel The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. PeterKoelewijn droogde z'n tranen van geluk en bekeek de nieuwe gameplaybeelden 3490 keer voor alle details.

Tears of the Kingdom. Hoe vaker ik hem lees, hoe beter ik de nieuwe titel vind. Hij heeft alle klinkers van Breath of the Wild, waardoor je subtiel weet dat het een directe opvolger is. Ook heeft hij meerdere betekenissen, zoals z'n voorganger. Tears kan duiden op de tranen uit het Sheikah-embleem; je weet wel, dat oude volk dat allerlei coole technologie achterliet in Hyrule, zoals de Sheikah Slate. Maar het kan ook wijzen op de scheuren die in het koninkrijk ontstaan. Link en Zelda activeren iets diep onder de grond, waardoor grote delen van Hyrule letterlijk losscheuren en de lucht invliegen. Eén ding is al zeker: net als in Skyward Sword gaat Link heel wat airmiles verzamelen!

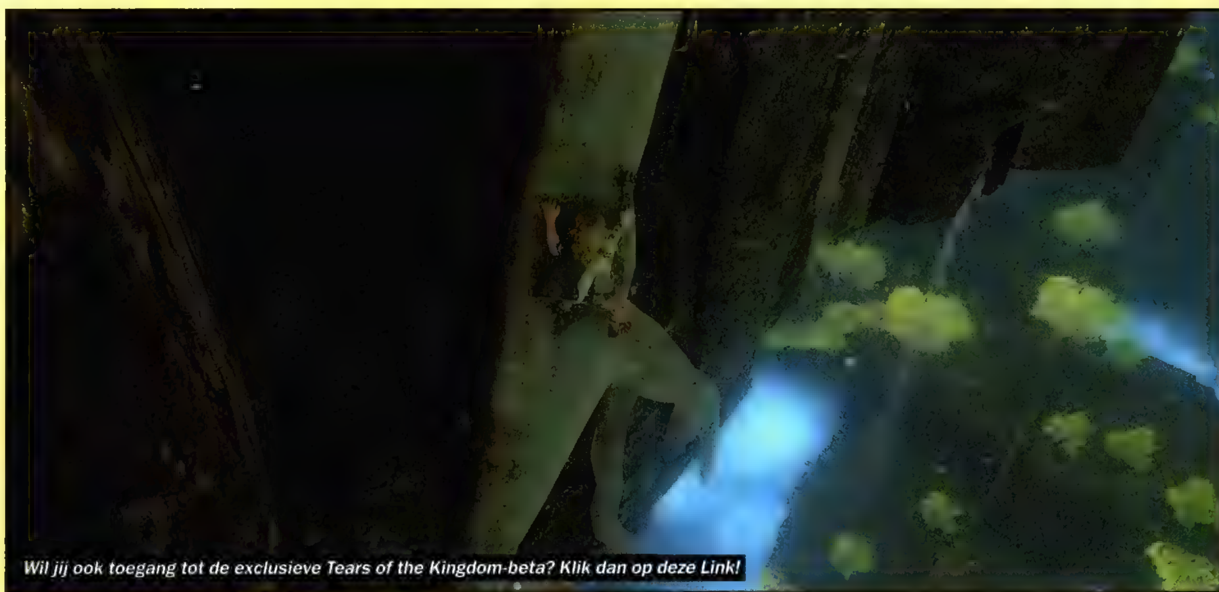
Vliegen of vallen

Hoe hij het precies overleeft is nog niet zeker, maar Link springt van de zwevende eilanden af alsof het niets is. Of er nu wel of niet tijdens de launch een technisch sterkere Switch wordt uitgebracht, het is indrukwekkend hoe Tears of the Kingdom Hyrule tevoorschijn tovert vanuit de wolken. Op een gegeven moment krijgt Link ook toegang tot een discus in de vorm van een vogel, waarmee hij waarschijnlijk grote afstanden kan rondvliegen. Hoe de avonturier precies zo hoog in de wolken komt is inmiddels ook bekend. De magische blokken van de ruïnes liggen verspreid over heel Hyrule en Link krijgt de mogelijkheid om de tijd van objecten terug te draaien. Dus het is zo simpel als op een groot blok staan en hem terug in de tijd te brengen zodat hij de lucht invliegt. Als dit allemaal wat ingewikkeld klinkt, begrijp ik dat. Dat gold ook voor de Sheikah Slate-powers uit Breath of the Wild, maar een van de grootste krachten van die game is hoe intuïtief al die skills aanvoelen.

Ouroboros

Over de voorganger gesproken: hoe episch de wereld van Hyrule ook was, er zaten wel een paar vage plekken in verstopt. Bijvoorbeeld de Zonai Ruins, een grote tempel vol stenen draken. Het enige dat Breath of the Wild vertelde was dat de Zonai een krijgersras was dat duizend jaar geleden plotseling verdween. Welnu, de vliegende ruïnes van Tears of the Kingdom hebben precies dezelfde architectuurstijl! En die coole drakenbeelden komen ook nog eens voor in het

> **"Het is indrukwekkend hoe Tears of the Kingdom Hyrule tevoorschijn tovert vanuit de wolken."**



Wil jij ook toegang tot de exclusieve Tears of the Kingdom-beta? Klik dan op deze Link!



nieuwe logo van de game, dat een Ouroboros symboliseert. Dit oorspronkelijk Egyptische symbool heeft in de loop der tijd allerlei betekenissen gehad, de populairste is het symboliseren van de levenscyclus. De slang die z'n eigen staart opvreet, als het ware. Een populaire theorie onder Zelda-fans is dat Nintendo hiermee de eeuwige cyclus van de Triforce-legende aankaart. Link en Zelda moeten voor eeuwig reïncarneren om de terugkerende Ganondorf te verslaan. Is hij het uitgemergelde lichaam dat de twee diep onder de grond vinden? Was Links overwinning over The Calamity Ganon slechts een voorbode? Of hebben de Zonai toch een manier gevonden om Ganondorf voorgoed te verslaan? 12 mei kan niet gauw genoeg komen! ★

MENINGEN VAN DE REDACTIE

Gaat Tears of the Kingdom Breath of the Wild overtreffen?



Als ze vrolijk voortborduren op wat Breath of the Wild zo goed maakte, er een scala aan gameplay-mogelijkheden (zoals tijd-fuckery) bovenop gooien en dat nog altijd fucking rare verhaal enigszins verduidelijken, of uhh, een kant op laten gaan, dan zeker.



Nee. Wil niet zeggen dat Tears of the Kingdom geen verschrikkelijk goede game wordt (want dat wordt het, natuurlijk), maar je ziet eigenlijk nooit dat de tweede Zelda op een systeem béter wordt dan de eerste. Denk aan Majora's Mask vs. Ocarina of Time, of Zelda 1 vs. 2 op de NES. En laten we eerlijk zijn: beter dan Breath of the Wild kán ook bijna niet.



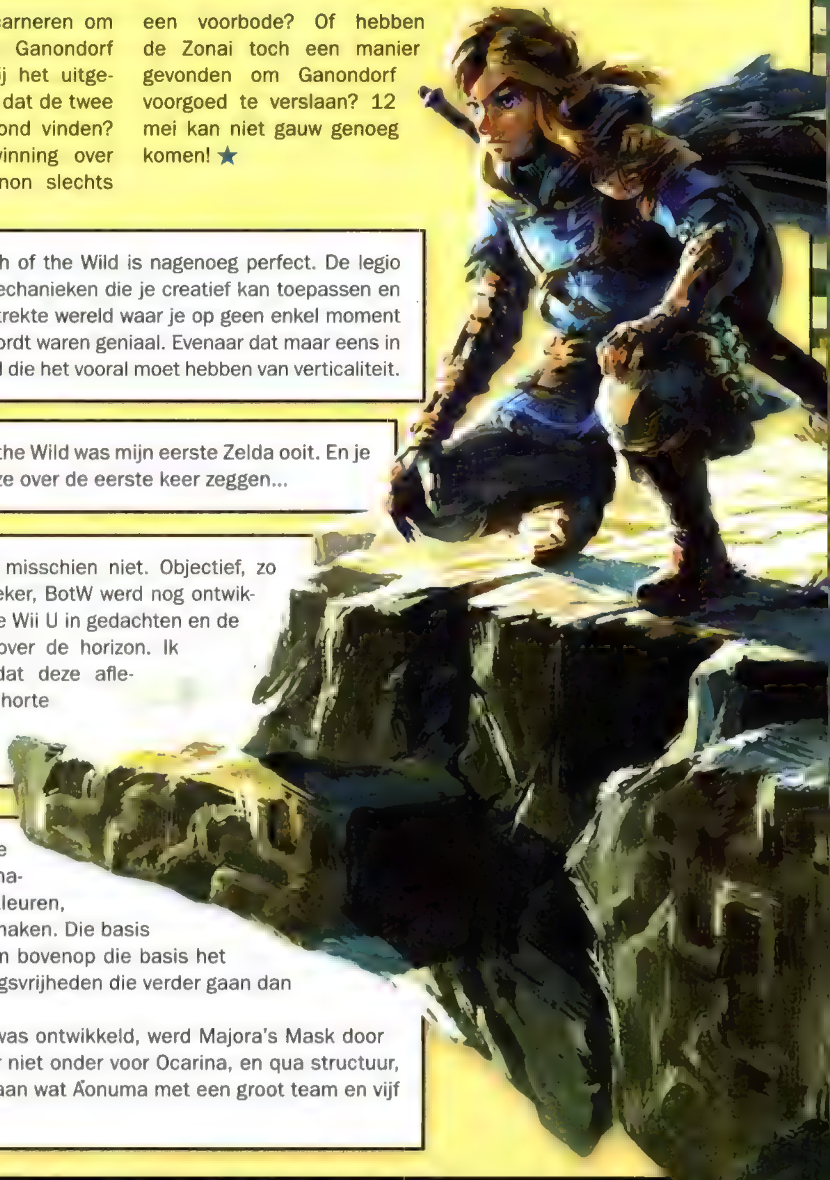
Nee. Breath of the Wild is nagenoeg perfect. De legio aan spelmechanieken die je creatief kan toepassen en een uitgestrekte wereld waar je op geen enkel moment moe van wordt waren geniaal. Evenaar dat maar eens in een wereld die het vooral moet hebben van verticaliteit.



Breath of the Wild was mijn eerste Zelda ooit. En je weet wat ze over de eerste keer zeggen...



Subjectief, misschien niet. Objectief, zo goed als zeker, BotW werd nog ontwikkeld met de Wii U in gedachten en de Switch is over de horizon. Ik verwacht dat deze aflevering alle opgeschorte ambities van de vorige zal scoren.





O ja, uiteraard wordt dit vervolg beter dan de voorganger. Voor Breath of the Wild moest Nintendo nog veel grondwerk verrichten, om bijvoorbeeld de manier waarop Link met zijn paard tussen bomen door kan razen, luchten verkleuren, gras in de wind wappert of een steen van een helling rolt precies goed te maken. Die basis was nagenoeg perfect, wat Nintendo voor dit vervolg alle ruimte geeft om bovenop die basis het geweldigste avontuur van Link ooit te bouwen, met gameplay-systemen en bewegingsvrijheden die verder gaan dan wat Link ooit eerder beleefde.
Wat de vergelijking met Majora's Mask betreft: nadat Ocarina of Time in vijf jaar was ontwikkeld, werd Majora's Mask door Aonuma met een veel kleiner team in één jaar gemaakt. Toch deed Majora's zeker niet onder voor Ocarina, en qua structuur, sfeer, kerkers en verhaal is het misschien wel de kunstigste Zelda ooit. Kun je nagaan wat Aonuma met een groot team en vijf jaar ontwikkeltijd op basis van Breath of the Wild kan maken!



VERWACHTING ***PETER:***

Dat hij een evolutie van de Breath of the Wild-gameplay meeneemt is zo goed als zeker, maar ik begin ook steeds meer te geloven dat Tears of the Kingdom de wauw-factor van z'n voorganger kan overdoen. Misschien zelfs overtreffen?

+ Toffe nieuwe Sheikah-mechanics.
+ Genoeg nieuwe gebieden in de lucht.
+ Van een gebouw springen ziet er leuk uit.
- Is er genoeg nieuws op de 'oude' Hyrule-kaart?

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
12-05-2023

DEAD SPACE

NOG LANG NIET DOOD

Dead Space staat in Marvins geheugen gegrift als de laatste horror-game die hem echt de stuipen op het lijf jaagde. Daarna nam zijn Friese nuchterheid de bovenhand, en kon niets hem echt meer angst inboezemen. Tot bij zijn hands-on met de Dead Space-remake oude gevoelens boven kwamen drijven...



Man, ik hou van Dead Space. Ik ben sowieso altijd al fan geweest van een puike pak horror, ook al word ik nergens écht meer bang van. Dead Space is daar medeverantwoordelijk voor, want als je rond je 14de levensjaar keer op keer (in-game) afgeslacht wordt door een stel aliens met lange ledematen en killer baby's from outer space, bouw je wel een schild op. En met dat schild vloog ik vol goede moed naar Londen.

Isaac, o, Isaac

Ik kreeg de eerste drie Chapters van Dead Space te spelen, en vanaf minuut één voelde ik iets wat ik lang niet meer echt gevoeld heb. Het was een gevoel van herkenning, maar tegelijkertijd een gevoel van angst. Want hoewel ik de gangen en wezens in de USG Ishimura maar al te goed ken, voelde het geheel op een akelige manier weer helemaal nieuw. Ja, ik wist dat er al na een paar minuten Necromorphs vanuit het plafond naar binnen springen, en ik wist dat ik vanaf dat moment weer helemaal in m'n uppie door dit grote ruimteschip moest lopen. Toch komt het allemaal veel beter binnen, mede dankzij een verbeterd sounddesign en een hoop nieuwe geluiden die zijn opgenomen, waaronder van hoofdpersonage Isaac zelf.

Isaac kreunt, hijgt en steunt, en hoewel je met je puberale humor dat waarschijnlijk helemaal verkeerd opvat, draagt dat zeker iets bij aan zijn menselijkheid. Je wordt als speler nog meer geconfronteerd met wat deze insane gebeurtenissen allemaal met Isaac doen, en merkt beter hoe deze kolossale shitshow effect op zijn mentale gezondheid heeft. Hoe stressvoller de situatie (meer Necromorphs, meer geluiden, meer licht- of rookeffecten in de omgeving) hoe meer Isaac reageert; niet alleen met z'n gekreun, het is ook te horen aan zijn verhoogde hartslag en ademhaling. Die 'stressvolle' situaties moeten dynamisch tot stand komen, waardoor in theorie geen enkele playthrough helemaal hetzelfde is. Dat noemt ontwikkelaar Motive de nieuwe 'Intensity Director'. En daar komt natuurlijk bij dat Isaac

VEROUDERD

Voor mijn trip speelde ik het origineel nog even op mijn PC, en schrok ik oprecht van wat ik daar aantrof. Ten eerste draait de game belabberd en kon ik 'm zelfs op mijn nieuwe PC niet boven de 30fps zetten omdat de hopeloos verouderde engine dat helemaal niet aankan. Het schieten met een muis werkte ook nog eens beroerd, en de omgevingen oogden een stuk leger dan ik me kon herinneren. Waar ik me eerder nog afvroeg of zo'n remake wel echt nodig is, kon ik na dit probeersel concluderen dat Dead Space inderdaad flink verouderd is. En dat die game, met z'n ijzingwekkende verhaal, setting en unieke 'aliens' die veertien jaar later nog altijd in mijn hoofd rondwaren, veel beter verdient.

weetje • weetje

Isaac doet in de remake zijn helm af, ongekend! In het origineel was zijn gezicht nog niet eens vormgegeven.

weetje • weetje

Lurkers (lees: baby's met tentakels) zijn verdomme enger dan ooit tevoren, en als de hel bestaat wachten zij je daar op.



ditmaal volledig is ingesproken, door dezelfde stemacteur als in deel 2 en 3!

"De pezen in hun armen worden zichtbaar en hompen vlees vallen eraf. Het is fucking ranzig, en ik hou ervan."

Beklemmend

De graphics van deze remake dragen ook zeker bij aan de psychologische martelgang waar de speler samen met Isaac doorheen moet. Want als er íéts is waar horror stukken beter van wordt, dan is het contrast, en daar is genoeg van in de donkere gangen van de Ishimura. Het gevoel dat er iets vanuit de duisternis naar je kijkt is een cruciaal onderdeel van Dead Space, en dat zit hier helemaal snor. Dat viel me het meest op in het Medical Deck. Af en toe wordt er een met bloed bedekt bed opgelicht, of zie je in de verte een o-zo bekend lichtje dat aangeeft dat er een item ligt. Met trillende beentjes loop je er dan op af, om vervolgens vanuit complete duisternis ineens een smerige Necromorph op je af te zien springen. Nou, dan schrik je je wel de pleuris. Net als Isaac. De Ishimura is véél beter gevuld, met allerlei schrijfsels op de muren (vaak met bloed), vergeten spullen van de bemanning die overal en nergens verspreid liggen en tal van nieuwe posters en schermen aan de muren. Ook dat draagt weer bij aan dat beklemmende gevoel dat Dead Space ons ongetwijfeld gaat geven op z'n release, en het wordt nooit té vol. Bijkomend voordeel van deze franchise is dat alle items voorzien zijn van een lichtje, dus je gaat ondanks de extra rommel geen (belangrijke) items over het hoofd zien.

Smerig

Ook aan Isaac zelf is af te zien wat hij doorgemaakt heeft. Zo zal je na een melee-aanval bedekt worden met bloedspetters, en dat ziet er heerlijk vies uit. Om over die Necromorphs zelf nog maar te zwijgen, want die rakkers hebben me toch een afzichtelijke facelift gekregen! Nieuw in de remake is een 'peeling'-systeem, wat wil zeggen dat je kunt zien wanneer je schade aanricht aan de Necromorphs, omdat bijvoorbeeld de pezen in hun armen zichtbaar worden of er ergens een homp vlees af valt. Het is fucking ranzig, en ik hou ervan. Ook kun je veel creatiever te werk gaan door bijvoorbeeld je wapens af te wisselen, want elk wapen heeft weer een uniek effect op het vlees van zo'n alien gedrocht. Tegelijkertijd blijft de game ook erg trouw aan het origineel, te zien aan de manieren waarop de Necromorphs telkens opduiken. Dat gebeurde in het origineel steevast via luchtschachten in de muur (en zo nu en dan via het plafond), en dat is hier niet anders. Je hoort dit aliengespuis dan wel weer iets beter (lees: vleziger) door je koptelefoon komen, met alle nare gevoelens van dien. Ook de gameplay is als vanouds sterk; de plasma cutter blijft een van mijn favoriete wapens in gaming, en schiet ook in de remake weer heerlijk weg. Alle bekende omgevingspuzzels zijn terug, en rondklooien met Stasis wordt nog steeds niet oud. Van alles wat ik tot nu toe heb gezien lijkt de remake de beste versie van Dead Space te worden, met alle elementen die je je nog herinnert en liefhebt, iets meer dialogen, en nog veel meer horror. Tijd voor een bezoekje aan m'n ouders, ik kan voor 27 januari wel weer een dosis Friese nuchterheid gebruiken. ★

EEN BUG TE VER

Motive heeft nog even om de game te polijsten, maar deze build was om te huilen. Hoe langer je speelde, hoe harder de framerate achteruit begon te gaan, waardoor ik om de haverklap een savegame moest laden. Niet heel handig in een game die uit 'één shot' moet lijken te bestaan. Ook vond de moeder der framedrops plaats na elke explosie, wilde een bepaald object niet reageren op mijn Stasis, stond ik tweemaal ineens ergens vast, begonnen afgehakte lichaamsdelen meermaals spastisch rond te bewegen, en lag er een dode vrouw op de grond met een hand die uit haar borst moest steken, maar eigenlijk in de lucht zweefde. Tja, voordeel van de twijfel dan maar..?





weetje • weetje

De Dead Space-remake heeft vrijwel geen laadschermen, en het moet lijken alsof de hele game is 'opgenomen' in één shot. Er zijn cutscenes, maar daarbij glijdt de camera subtiel van Isaacs schouders naar een andere plek, om na de cutscene weer terug te keren.

VERWACHTING *MARVIN:*

De Dead Space-remake lijkt optimaal gebruik te maken van hedendaagse technologieën om ook een nieuwe generatie gamers de stuipen op het lijf te kunnen jagen. Mits alle bugs uit deze build worden opgelost, wordt dit de ultieme versie van Dead Space.

+ Nog beklemmender dan het origineel.
+ Fantastische (en smerige) graphics.
+ Goede balans tussen oud en nieuw.
- Véél te veel bugs in deze build.

THIRD-PERSON SHOOTER/HORROR
MOTIVE STUDIO/EA
1 SPELER
27-01-2023

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK DENK DAT IK NA DEZE SPECIAL AL HELEMAAL MIJN NINTENDO-LIDMAATSCHAPSKAART KAN VERBRANDEN."



Peter die een Sega-game als z'n favoriet bestempelt, Jurjen die van een niet-Nintendo-game een gamemonument maakt... Dit is een duister nummer voor Nintendo-fans.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"AL SNEL TROK IK HET NIET MEER EN HAALDE IK MIJN VRIENDIN ERBIJ; OF ZIJ OOK EEN BEST WEL WILDE, LICHAMELIJKE REACTIE VAN DEZE GAME KREEG?"



Aldus de man die met zijn neus bovenop een 4K-scherm hing van diagonaal 109 centimeter, voor de meest ranzige game van het decennium.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DE BAYONETTA 3-CODE KOMT EEN WEEK LATER."



Huh, maar dat is niet jouw schuld?!

"ER IS NOG STEEDS GEEN BEELDMATERIAAL VOOR DEAD SPACE."



Ook daar... kunnen wij niets aan doen??

"MOEST UREN WACHTEN OM EEN OVERWATCH 2-POTJE TE VINDEN."



Een maand waarin niet de redacteuren, maar de uitgevers ons het leven zuur maken? Marvin weet niet wat 'ie meemaakte.

REVIEWS IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Moonscars
- The Last Oricru
- Isonzo
- Session: Skate Sim
- Railgrade
- Lego Bricktales
- Lovecraft's Untold Stories 2

VAN SHOOTER TOT TURN-BASED

DE STEAM DECK D

Langzamerhand krijgen steeds meer gamers een klein doosje thuisgestuurd waarin een evenzo klein wonder verpakt zit. Want dat is de Steam Deck, volgens Wouter: niets minder dan een handheld-vormig wonder der techniek. Hij duwde het apparaatje naar z'n limieten, en schreef erover.

1 SPECS

Er bestaan meer draagbare gaming-PC's dan je denkt, maar omdat de meeste daarvan ongeveer even obscuur zijn als de Sega Nomad, haal ik even de Nintendo Switch erbij. Want hoewel PC- en consolehardware met elkaar vergelijken een beetje als appels en peren vergelijken is, en de Switch daarnaast een gesloten besturingssysteem heeft ten opzichte van de zeer open Steam Deck, is Nintendo's hybride spelcomputer toch de meest gangbare heldheld van het moment. En door beide tegenover elkaar te zetten kan je een beetje patat maken van die cijfertjes en lettertjes. Niet om Nintendo te shamen verder, maar de Switch heeft dus 4GB LPDDR4 intern geheugen, ten opzichte van de 16GB LPDDR5 van de Gestoomde Dek. Daarnaast gebruikt de handheld van Valve een CPU met Zen 2-architectuur, dat ook gebruikt wordt voor de PS5 en Xbox Series X/S, hoewel de hardware meer te vergelijken is met die van de PS4 en Xbox One. De Switch, die al sinds 2017 gebruikmaakt van de Nvidia Tegra X1 mobile chipset, heeft Maxwell-architectuur die je voor het laatst kon vinden in GeForce 900-videokaarten. Deze desktop-GPU's werden in 2015 voor een eurootje of 200 verkocht, dus maak daar maar van wat je wil. Ik maak ervan dat de Nintendo Switch vergeleken met de Steam Deck een Fisher Price Lil' Gamer Learning Toy is, maar dat is natuurlijk gigantisch kort door de bocht.

2 SCHERM

Scherm: 17,8 cm IPS LCD touchscreen
Resolutie: 1280 x 800; 16:10 aspect ratio
Helderheid: 400 nits helderheid met ambient light sensor
Refresh rate: 60Hz (aanpasbaar)

Het grootste potentiële struikelblok van een handheld is het scherm. Die heb je natuurlijk niet voor het uitkiezen, zoals in het geval van een console, dus beter wordt er een goede keuze voor je gemaakt! De Steam Deck heeft een LCD-scherm, waardoor je er misschien meteen van uitgaat dat het minder frisse beelden kan produceren dan de PlayStation Vita en de Switch OLED. Maar dankzij de 'adaptive lighting', een functie die de helderheid van het scherm aanpast aan de ruimte waarin je je bevindt, het feit dat het scherm tot aan 400 nits helderheid aankan en de resolutie die eigenlijk altijd rond de 720p zit, is het scherm van de Steam Deck vrijwel altijd visueel plezierig. Vanuit welke hoek je ook kijkt, de Steam Deck tovert een perfect plaatje op je netvlies, zonder dat je er ongemakkelijke posities voor hoeft aan te nemen. Zelfs als de zon er pal op schijnt, mocht je de 512GB-versie hebben, dankzij zijn 'anti-glare etched' glas. En dit is echt iets waar de meeste andere handhelds een voorbeeld aan mogen nemen, want wanneer heb je ooit met een DS, PSP of Switch comfortabel buiten gegamed, zonder dat je als een vampier onder een parasol en tussen vijf muren van handdoeken het zonlicht moet tegenhouden? Ik nog nooit, en dit is echt verfrissend en zelfs een beetje bizar.

3 TRACKPADS

Ik maakte me een beetje zorgen dat typische PC-titels die zeer gebaat zijn bij besturing met de muis, zoals management-sims en strategische titels, onspeelbaar zouden zijn met de Steam Deck. Gelukkig zijn er twee trackpads, uitgerust met haptic feedback, die ongeveer dezelfde mate van directe controle bieden als wanneer je een cursor over een speelveld of door menuutjes manoeuvreert! De handige vlakjes werken ongeveer als een mousepad van een laptop of een trackball, maar ik vind ze gevoelsmatig nauwkeuriger en heb het idee dat je minder snel last hebt van de grenzen van hun bereik. Dat speelt dus lekker, en dankzij de gestoord uitgebreide besturingspersonalisatie van de Steam Deck kan je de trackpads ook nog zestien verschillende commands toewijzen, mocht je het niet gebruiken als muis. Dat is overigens wel theoretisch, want ik ben nog geen game tegengekomen die dat nodig heeft en dit gekkenwerk is me dus bespaard gebleven.



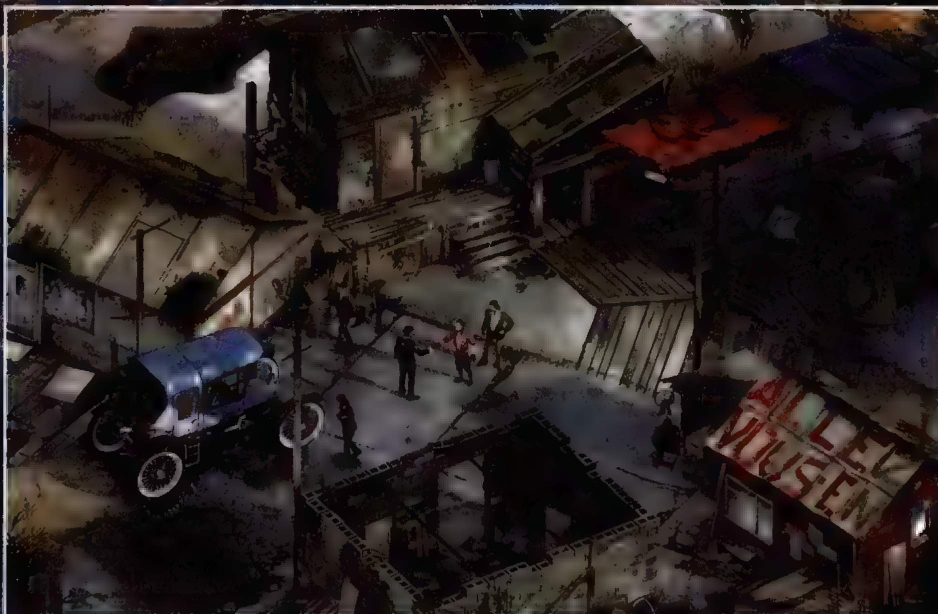
OET HET VOOR JE

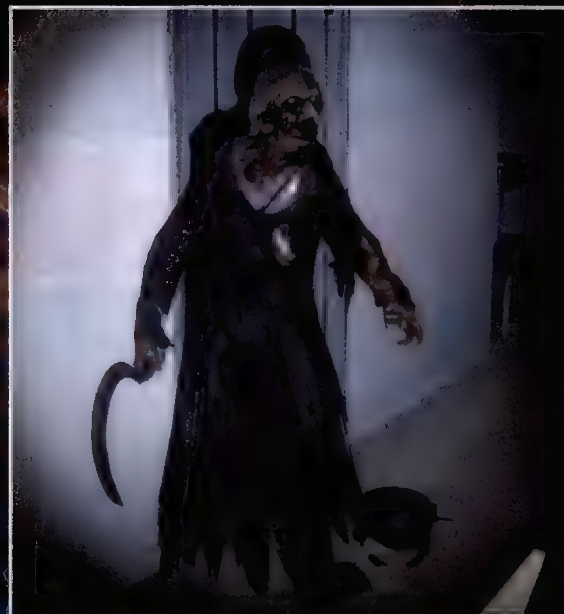
4 GROOTTE

Maten Steam Deck: 117 mm x 298mm x 49 mm
Maten originele Switch: 102 mm x 239 mm x 13.9mm
Gewicht Steam Deck: 669 gram
Gewicht originele Switch: 398 gram
Conclusie: De Steam Deck is een chunky boi, dat is zeker, helemaal in vergelijking met de Nintendo Switch. De maten daarvan heb ik voor het gemak er even bij gezet, want de kans is vrij groot dat je Nintendo's draagbare apparaat weleens in je handen hebt gehad. Nou, de Steam Deck is dus een dikke 250 gram zwaarder, een flink stuk breder en een klein beetje hoger. Dat betekent dat je flink wat in je klauwen hebt en na een flinke sessie kan dat wel eens oncomfortabel worden, met pijnlijke polsjes en verkrampte vingers tot gevolg. Hoewel dat soort ongemakken ook deels verholpen kunnen worden met een beetje gefrunnik aan de besturingsconfiguratie - want de mogelijkheden wat dat betreft zijn eindeloos -, waardoor de verdeling van de kracht die je moet uitoefenen wat gelijkmatiger wordt.

5 KNOPPIES

De Steam Deck heeft echt een belachelijke hoeveelheid toetsen, triggers, knoppen en andere besturingsmogelijkheden. Naast de trackpads zijn er natuurlijk de A, B, Y en X (volgens de Xbox-logica, niet die van Nintendo, waar ikzelf meer gewend aan ben), twee triggers, twee shoulder buttons, een D-pad en twee analoge sticks, precies zoals we nu al enige jaren gewend zijn van moderne controllers. Daarnaast geeft de Steam-knop je direct een overlay waarmee je naar andere delen van Steam kan navigeren, is er een knop voor Quick Settings en zijn er de Menu- en View-buttons, die oudjes kennen als Start en Select. Daarnaast zijn ook de trackpads en analoge sticks in te drukken (L3 en R3), zijn er gyro-controls die je gebruikt door je Steam Deck te kantelen én is het scherm natuurlijk ook nog een potentiële besturingswijze, aangezien het, jawel, een touchscreen is die al je tien vingers tegelijk kan registreren. Alsof dat niet gestoord genoeg is qua besturingsmogelijkheden, zijn er tot slot ook nog twee sets knoppen op de achterkant van de Deck, maar die bespreek ik als je de pagina omslaat. »





GAMEN OP JE DECK

Mijn Steam Library is 128 games groot en bestaat uit een enorme verscheidenheid aan games. Op het moment zijn 22 van deze titels in de 'Great on Deck'-categorie verdeeld, al vanaf het moment dat ik mijn account koppelde aan de Steam Deck (goed om te weten is dat het zeer makkelijk is om van account te wisselen op je Deck), wat betekent dat deze games zonder enige vorm van concessies draagbaar te spelen zijn. Dit omdat Valve hard aan de slag is geweest om ze te optimaliseren voor hun draagbare gaming-PC, en dit werk is nog lang niet voorbij, dus ik verwacht dat er op z'n minst nog een aantal titels bij Great on Deck komt.
Goed, dat **The Banner Saga**, **Disco Elysium**, **Vampire Survivors** en bijvoorbeeld **Into the Breach** ideaal zijn voor deze handheld, dat zal weinigen verbazen. Per slot van rekening zijn dit technisch gezien geen hoogvliegers en zijn ze qua gameplay ook zeer geschikt voor gaming on the go. Verrassender echter zijn **Deathloop**, **Resident Evil 2** en **Phasmophobia**, die zowel qua grafische prestaties, online functies als gameplay een stuk minder ideaal zijn, maar toch echt perfect werken op de Steam Deck. Vermoedelijk zijn dit gewoon populaire games die goed dienen als paradepaardjes, waardoor Valve ze prioriteit heeft gegeven. Plausibel, zeker, maar waarom zijn dan **The Chaos Engine** (een game uit 1993 die in 2013 opnieuw gereleased werd), en twee obscure titels die jaren geleden lauwtjes ontvangen werden, **Thunder Wolves** en **Halcyon 6**, ook Great for Deck? Misschien heeft een fan van deze titels ergens in een hoekje van Valve er z'n persoonlijke projectje van gemaakt?
Naast Great on Deck zijn er ook games die simpelweg 'Playable' zijn op de Steam Deck. Dat betekent dat er meestal wat kanttekeningen zijn, zoals in het geval van **XCOM 2,** die wat kleine in-game teksten heeft. Verder totaal geen last van gehad, want XCOM 2 is een van m'n favo games (om op de Steam Deck te spelen). Soms zijn de kanttekeningen van Playable games zelfs volledig verwaarloosbaar, zoals in het geval van **V Rising**: `This game sometimes shows mouse, keyboard, or non-Steam Deck controller icons.' Okay, daar gaat echt helemaal niemand van huilen.
Toch heb ik ook wat teleurstellingen moeten verwerken, zoals in het geval van de **Total War: Warhammer**-serie: deel 1 daarvan heeft een vraagteken, omdat Valve nog niet aan deze titel is toegekomen, maar werkt. Voor deel 2 moet je af en toe de touchscreen of virtual keyboard gebruiken en de game beweert zelf dat hij niet compatible is met Steam Deck, maar speelt verder prima. Deel 3 echter, die is 'unsupported' verklaard: 'This game's graphics settings cannot be configured to run well on Steam Deck.' Jammer, want dit is wel een van de games die ik graag een slinger had willen geven, vanzelfsprekend liever dan deel 1 en 2. En er zijn meer onspeelbare games in mijn Library om dezelfde reden: **Warhammer 40,000: Chaos Gate – Daemonhunters** bijvoorbeeld, een turn-based game waarvan ik niet helemaal snap wat er zo zwaar aan is voor m'n Deckje. Ook jammer: **Halo: The Master Chief Collection** wordt niet ondersteund, wat te maken heeft met de configuratie van de anti-cheat. Geen idee wat dat precies betekent, maar het was wel erg cool geweest om Halo draagbaar te spelen, al waren het alleen de singleplayer-campaigns.
Overigens werken sommige games waar Valve een vraagteken bij heeft geplaatst helemaal prima. Het derde deel in de WWI-serie **Isonzo**, bijvoorbeeld, een online multiplayer FPS met flink grote maps, werkte prima op m'n Steam Deck. Het besturingssysteem werd dan wel fucking langzaam als ik de game aan had staan, dus soepel is anders, maar ik wist aardig wat kills te maken in deze net uitgekomen oorlogssim.

ETUITJE ERBIJ

Zo'n technisch wondertje als de Steam Deck moet natuurlijk een veilig onderkomen hebben, en bij de 512GB-versie zit daarom een prachtig etuitje, uitgedost met logo en fancy witte ritsjes. Erg handig, hoewel ik het eveneens meegeleverde zakje een stuk minder praktisch vind. Deze is bedoeld om je oplader in op te bergen, om hem dan vervolgens achter de elastische band op de achterkant van de opbergdoos weg te stoppen. Het werkt in principe, maar aangezien de oplader niet perfect in het zakje past en het zakje niet bepaald strak achter de elastische band zit, is het niet echt een enorm elegante oplossing.



MEER KNOPPIES

Verrassend genoeg heeft de Steam Deck veel meer besturingsmogelijkheden dan de gemiddelde controller. Op de achterkant van het apparaat zijn namelijk nóg twee sets programmeerbare knoppen te vinden, genaamd de grip buttons, oftewel L4, R4, L5 en R5; knoppen die op pro-controllers meestal paddles worden genoemd. Deze veelnamige knoppen zijn makkelijk met je middel- en ringvingers in te drukken en worden vaak niet standaard toegewezen in games, maar kunnen zeer handig zijn als je ze zelf een functie geeft. Het wisselen van wapens in een shooter bijvoorbeeld, of rollen in een 3D action-adventure. Eventueel ook bruikbaar om Deckkramp te voorkomen!



VERSCHILLENDE VERSIES

Er zijn drie verschillende versies van de Steam Deck, en de grootste verschillen daartussen zijn natuurlijk de prijs, de hoeveelheid opslagruimte en de snelheid van deze opslag. De goedkoopste kost je maar 419 euro, heeft de wat langzamere Embedded MultiMediaCard met 64GB opslagruimte en je krijgt er de goedkope versie van de draagetui bij. Een versie duurder is 549 euro, heeft 256GB aan SSD-opslag en de cheapy etui. De duurste versie, die mijn fancy ass kocht, kost je 679 euro, heeft een scherm met ontspiegeld glas, een 'exclusief', extra deftig etui en 512GB aan SSD-opslagruimte. Overigens krijg je bij de twee duurdere versies ook nog 'een exclusieve Steam Community-profielbundel', terwijl de duurste een 'virtueel toetsenbordthema' als extra verleiding heeft, hoewel ik daar amper lauw van word.

Vergeet overigens niet dat je alle versies kan uitbreiden met een SD-kaart voor extra geheugen, maar dat verandert niets aan het feit dat de 64GB-versie langzamer games zal laden dan z'n met SSD uitgeruste bro's.



NOG MEER MOGELIJKHEDEN

Dit kan ook allemaal met je Deck:

- Koppelen aan je tv
- Remote play
- Andere software installeren (Linux, Windows en bijvoorbeeld Heroic Gams Launcher om je Epic Game Store- en GOG-games mee te spelen)
- Streamen
- Controllers, keyboards en muizen eraan koppelen
- Framerates van games aanpassen



BATTERIJ EN HERRIE

De batterij van de Steam Deck kan helaas razendsnel leeg gaan, maar dat gebeurt pas als je de meer veeleisende games speelt. **Vampire Survivors** bijvoorbeeld kan je wel een uur of zes spelen, maar zodra je een **Deathloop** of **Baldur's Gate 3** opstart gaat de ventilator zoemen (geen onaangenaam geluid) en is de accu binnen twee uur wel leeggezogen.

SECOND OPINION



De laatste keer dat ik een 'PC' kocht was meer dan tien jaar geleden. Met een diploma op zak zette ik de lening van DUO nog één keer vol open en fietste ik op de dag van de stufi naar de lokale computerzaak om voor een paar honderd geleende (maar rentevrije) euro's een complete computer te kopen.

Bovenstaande anekdote leest nu ongetwijfeld als een sprookje. De wereld is onherroepelijk veranderd. Een computer met de nieuwste videokaart voor nog geen duizend euro? Een studielening zonder rente? Een fysieke computerzaak? Waar heb je het over?

Ik moet ook toegeven dat ik wel een beetje klaar was met PC-gaming. Waarom zou ik na een dag werken weer achter datzelfde beeldscherm gaan zitten voor mijn ontspanning? Om vervolgens een uur bezig te zijn met de settings zo tweaken dat een spel er zo mooi mogelijk uitziet maar ook nog eens perfect draait. Wat eigenlijk alleen maar een realistisch scenario is als je de geldkraan-slider op max zet.

Maar toen werd de Steam Deck aangekondigd. De 'zakcomputer' van Valve is zeker niet goedkoop, maar wel echt een goede deal als je bekijkt wat je tegenwoordig alleen al voor een grafische kaart neer mag tellen. En het is een handheld, dus ik hoef helemaal niet langer dan noodzakelijk aan dat vervloekte bureau plaats te nemen. Wat wil een mens nog meer?

Ik heb de Steam Deck pas een week, dus veel kan ik er nog niet over melden. Ik kan je wel één ding vertellen: dit hele verhaal is blijkbaar pure onzin. Vanaf dag 1 heb ik de Steam Deck aan een beeldscherm gehangen en een toetsenbord en muis eraan gekoppeld. En in het eerste weekend heb ik heerlijk met de grafische settings van Metal Gear Rising: Revengeance lopen klooien. Misschien moet Valve ook maar gewoon een niet-draagbare Steam Deck maken, een soort doos die je op je bureau zet. Dat moet haast wel een succes worden. ✖





WHAT'S THE TEA?

DE WEDEROPSTANDING VAN CYBERPUNK 2077

Cyberpunk 2077 kon de torenhoge verwachtingen bij de release niet waarmaken. Gelukkig is ontwikkelaar CD Projekt Red blijven klussen aan de game, en met succes: Cyberpunk 2077 is bezig met een comeback! Laura en Alie ontleden de wederopstanding van de game onder het genot van een kopje versch gezette thee.





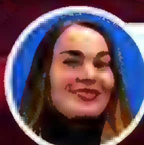
Ha Laura! Kun je je je 10 december 2020 nog herinneren? Wat keken we allemaal uit naar Cyberpunk 2077... en wat viel de game bij de release tegen. De game werd geplaagd door bugs, zeker op de last-gen-consoles. En, eerlijk is eerlijk, de game zag er op die platformen ook niet uit. Ontwikkelaar CD Projekt Red moest mensen hun geld terugbetalen en Sony haalde de game zelfs uit de PlayStation Store. Wat kun jij je nog herinneren van de release?



Ha die Alie! Ik heb best gelachen om de gekke dingen die destijds op social media rondgingen, maar wel altijd met het gevoel van: wat naar, hier hebben zoveel mensen met hart en ziel aan gewerkt... Ik vond het dus best lastig, en heb ook even gewacht met het aanschaffen van de game daardoor. Jij?



Het is dat mijn vriend 'm heel graag vlak na de launch wilde spelen, anders had ik ook liever gewacht. Het ging hier trouwens wel om de PC-versie, die gelukkig vanaf het begin af aan het beste liep. Maar goed, laten we snel doorgaan met vrolijker nieuws. Cyberpunk 2077 is bijna twee jaar na de release namelijk bezig aan een heuse comeback!



Ja, supergaaf, leuk om te zien!



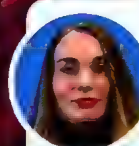
Cyberpunk 2077 wordt meer gespeeld dan ooit. De game trekt inmiddels dagelijks maar liefst één miljoen spelers. En ook de verkoop is flink toegenomen, van 18 naar 20 miljoen in een paar maanden tijd. Wat meerdere updates en zo'n succesvolle Netflix-show, Cyberpunk: Edgerunners, al niet kunnen betekenen... Kriebelt het bij jou ook alweer om Night City in te duiken?



Ja, ik moet zeggen dat ik de game niet meer heel goed op mijn vizier had, tot ik zag dat de anime er was. Ik heb het nog niet helemaal uitgekeken, maar zit er nu een paar afleveringen in en het begint wel weer te kriebelen. Die setting is gewoonweg fantastisch!



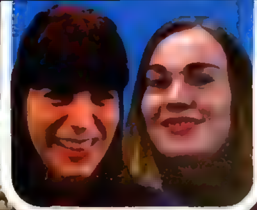
Geloof me: je wilt de anime echt snel verder kijken! Je zou bijna denken dat de gamefilmvloek opgeheven is. Edgerunners ziet er mooi uit en is heerlijk snel en heftig, terwijl het verhaal best goed overeind blijft. Ik snap – in combinatie met de nieuwe patch die in het teken staat van de anime – daarom best wel dat iedereen de game weer speelt. En ja, ook bij mij kriebelt het weer! Vooral omdat ik de game nog niet uit heb gespeeld...



Om eerlijk te zijn weet ik niet meer of ik de game nou heb uitgespeeld of niet. Het was zo'n turbulente release dat ook mijn geheugen nog heel turbulent is, blijkbaar. Mede daarom wil ik ook graag door: om te weten hoe ver ik ook alweer was gekomen, haha!

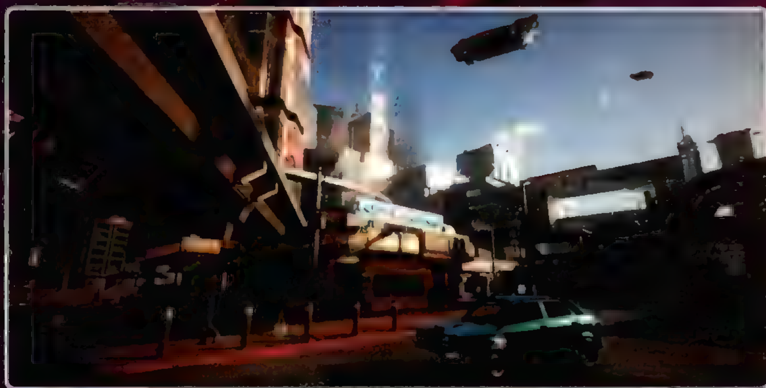














Dat CD Projekt Red de game weer op de rit heeft gekregen, doet me trouwens ook denken aan de succesverhalen van No Man's Sky en Final Fantasy XIV, twee games die ook uit hun as verrezen zijn. In het geval van FFXIV zelfs letterlijk. Die game werd offline gehaald en zo'n beetje helemaal opnieuw opgebouwd onder de naam A Realm Reborn. Vind je het fijn dat ontwikkelaars hun games aanpakken na een dramatische launch?



Ja! Ik heb daar heel veel bewondering voor. Je kent het ook wel: heb je een heel mooi artikel gemaakt, maar dan moet je er uiteindelijk toch nog veel aan schaven. Dat is altijd zo moeilijk. Het is af, je hebt je werk gedaan, maar dan toch niet. Aan de andere kant is het ook dankbaar om iets wat onsuccesvol was alsnog een succes te zien worden, dus het extra harde werk wordt wel beloond! Zijn er games waarvan jij hoopt dat ze nog zo'n feniks-moment krijgen?



Ik heb dat dus heel lang gehoopt voor Anthem. Maar die game is inmiddels compleet in de steek gelaten... Wat denk jij: zijn sommige games echt niet meer te redden? Of moeten ontwikkelaars altijd hun best doen om er nog wat van te maken?



Ik had dat met Crucible van Amazon. Ik ben altijd erg fan van nieuwe IP's in plaats van altijd maar die remakes. Misschien een beetje suf, maar ik speel liever een nieuwe, originele game die nog wat foutjes heeft, dan het zoveelste deel van wat ik al ken. Ik wil nieuwe werelden ontdekken! Daarnaast vind ik het jammer dat Amazon zich nog niet heeft kunnen bewijzen als gamebedrijf: was tof geweest om er een nieuwe grootheid bij te hebben, toch?



Een beetje extra concurrentie op triple A-gebied had zeker interessant kunnen zijn. Zonde inderdaad... Zullen we daarom tot slot nog even wat advies uitdelen? Wat kunnen andere ontwikkelaars leren van Cyberpunk 2077?





Haha, goeie! Even een kopje tipthee. Sowieso dat crunchtime ongezond is. Ik zou het ook niet erg vinden als games geen releasedatum meer kregen. Ik begrijp dat tijd geld is, maar ik denk dat juist die druk die zo wordt gevoeld omdat zo'n datum aan gamers is gecommuniceerd. Gelukkig wordt er al vaker gekozen voor een releasekader in plaats van een -datum. Bovendien is eerlijk en open zijn ook belangrijk, net als verzekeren dat er geen angstcultuur in je bedrijf heerst. Wat zou jij ze willen meegeven?



Goede tips zeg! Ik zou daar nog aan toe willen voegen dat je geen dingen moet beloven die je niet waar kunt maken en vooral een realistisch beeld van je game moet geven. We zijn bij Cyberpunk 2077 natuurlijk ook wel een beetje voor de gek gehouden met superflitsende trailers... En als je eindproduct dan toch tegenvalt, blijf dan vooral klussen aan je game. Je ziet het: gamers blijken verrassend vergevingsgezind! ✖

HOERA! MIYAMOTO 70 JAAR!

LANG LEVE DE ONZICHTBARE HELDEN VAN NINTENDO



Shigeru Miyamoto, geestelijk vader van onder andere Mario, Zelda, Donkey Kong en Pikmin, wordt op 16 november 70 jaar! Wauw! Gefeliciteerd meneer Miyamoto! We hebben een mooi cadeau voor een bescheiden man als u. Namelijk: een artikel dat niet alleen over u, maar ook over uw collega's gaat. Geschreven door een man met een Nintendo-logo op z'n been.

Tijdens de Nintendo Direct van afgelopen september zagen we Miyamoto eindelijk weer eens in beeld verschijnen. En ondanks het feit dat hij de 70 ras naderde, zag hij er nog steeds erg goed uit. Jeugdig, met de rimpeltjes die vanzelf in de ooghoeken verschijnen als iemand vaak en graag lacht. Toch heeft zelfs Miyamoto niet de eeuwige jeugd, en zal ook hij op een gegeven moment wel met pensioen willen gaan. Gelukkig zal dat voor de miljoenen Nintendo-fans op aarde weinig invloed hebben op de games die we zo graag spelen. Want hoe onnoemelijk belangrijk Miyamoto ook is geweest voor de ontwikkeling van videogames in het algemeen, en die van Nintendo in het bijzonder, de tijd van zijn grootste successen ligt ver achter ons.

Meesterwerken

Miyamoto beleefde zijn creatieve hoogtijdagen in de jaren 80 en 90. Het begon met de arcadehit Donkey Kong, gevolgd door Devil World en Excitebike. Maar dan gebeurt het. In twee jaar tijd verschijnen twee meesterwerken waar Miyamoto en zijn team tegelijkertijd aan werkten: Super Mario Bros. (1985) en The Legend of Zelda (1986). Vervolgens was hij de grote schepper achter tientallen meesterwerken die Nintendo

SUPER SIM NINTENDO WORLD?

Werkt Miyamoto wellicht in het geheim aan een Super Nintendo Pretpark-simulator die de vloer aanveegt met alles wat eerder in dit genre verscheen? Nee, sorry, er is niets concreets dat daar op wijst, maar het zou me niet verbazen, aangezien Miyamoto momenteel zoveel plezier beleeft aan het ontwikkelen van de werkelijk bestaande Super Nintendo World-attracties van Universal Studios. Het zou tenslotte niet de eerste keer zijn dat Miyamoto een van zijn hobby's of liefhebberijen naar een game-ervaring vertaalt; zo vormde tuinieren de inspiratie voor Pikmin, zijn nieuwe hond die voor Nintendogs en zijn liefde voor muziek die voor Wii Music. Het zou in elk geval iets zijn wat ik héél graag zou spelen!















ONZICHTBARE WESTERLINGEN

Zoals je wellicht al was opgevallen, is het gehalte aan Japanners erg hoog op deze pagina's. Sterker: ik heb als onzichtbare helden van Nintendo alléén maar Japanners genoemd! Zijn er dan geen westerlingen die aan Nintendo-games werken? O jawel hoor, die zijn er wel, alleen zijn de Amerikaanse en Europese creatievelingen die Nintendo-games maken meestal nóg onzichtbaarder dan hun Japanse collega's. Dat was al zo in de jaren 90, toen alleen de échte fans wisten wie de Engelse Rare-medewerkers waren, die toen klassiekers als Donkey Kong Country, GoldenEye en Banjo-Kazooie naar Nintendo-systemen brachten. In de periode 2002-2004 was er wél een westerse developer van Nintendo-games die vaak in beeld was, en soms zelfs naast Miyamoto verscheen: Dennis Dyack van Silicon Knights. Maar die man is na het leveren van Eternal Darkness en Metal Gear Solid: The Twin Snakes helaas aan onbescheidenheid ten onder gegaan. De voornaamste westerse developers die momenteel games voor de Nintendo Switch ontwikkelen zijn het Canadese Next Level Games (Luigi's Mansion 3, Super Mario Strikers) en het Amerikaanse Retro Studios (Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Metroid Prime 4). Maar wie daar precies werken? Geen idee!



uitbracht voor de NES, SNES en N64, waaronder Super Mario Bros. 3, Zelda: A Link to the Past, F-Zero, Star Wing, Super Mario 64 en Zelda: Ocarina of Time. Daarnaast had hij in deze periode een sturende rol bij de ontwikkeling van games die je misschien niet meteen op zijn naam zou zetten, zoals Kid Icarus, Mario Kart, Wave Race, Pilot Wings en Mario Party. Ook was hij de mentor van Satoshi Tajiri bij de ontwikkeling van de allereerste Pokémon-game (die bij ons verscheen als Red en Blue), werkte hij nauw samen met Square aan Super Mario RPG en gaf hij het Engelse Rare duidelijke instructies bij hun ontwikkeling van Donkey Kong Country.

Lees al die titels nog maar eens, nu iets langzamer, en besef: wat hádden we zonder die man een plezier in onze levens gemist!





Belangrijke steentjes

Tijdens de twintig jaar die volgden, dus de periode 2000 – 2020, was Miyamoto nog steeds de creatieve motor achter de games van Nintendo, maar niet langer op het niveau van de eerste twintig jaar in zijn carriere. Want, tuurlijk, als Miyamoto's launchgame voor de GameCube was Luigi's Mansion geweldig, maar die game kon niet in de schaduw staan van Miyamoto's launchgames voor de SNES en N64, respectievelijk Super Mario World en Super Mario 64. Daarnaast werd Miyamoto in deze periode steeds meer een producer die sturing gaf »







DE OUDE GARDE

Takashi Tezuka (1960) --- **Miyamoto** (1952) --- **Koji Kondo** (1961)

Oké, dit zijn ze dus. De drie mannen die in 1985 aan twee games tegelijk werkten: Super Mario Bros. en The Legend of Zelda. Met Miyamoto aan de leiding, maar onderschat de rol van Tezuka niet.

Als onzichtbare sidekick van Miyamoto heeft Tezuka menig idee van zijn 'meester' verworpen of juist verbeterd. Ook werkte hij na de eerste NES-successen steeds vaker als producer en main director aan grote Nintendo-titels, waaronder die in de Mario- en Zelda-serie, maar ook titels als Star Fox, Animal Crossing en Paper Mario. Dingen die Tezuka geheel op eigen naam mag zetten zijn het verhaal van de Zelda-serie en het design van Yoshi.

Wat de persoon rechts op de foto betreft: dat is Koji Kondo, vanaf het prille begin verantwoordelijk voor de muziek van Nintendo's bekendste games. Dat vrolijke deuntje van Super Mario Bros., het meeslepende Zelda-thema, de arrangementen van Super Smash Bros. Ultimate: allemaal het werk van Kondo.



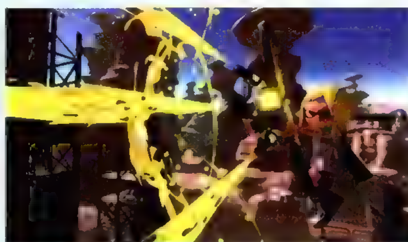
HISASHI NOGAMI (1971)

Meester van de Splatoon-serie

Opgeleid tot: Kunstenaar en ontwerper
Bij Nintendo sinds: 1994
Eerste game: Yoshi's Island
Belangrijkste game: Splatoon
Zichtbaarheid: Ter promotie van Splatoon 2 verscheen Nogami in een reeks gedramatiseerde video's als hoofdwetenschapper van het Squid Research Lab.

Beroemdste idee: Nadat zijn team al een tijdje sleutelde aan een landveroveringsspelletje dat eerst tofublokken en later konijnen als hoofdpersonages had, kwam Nogami, via het idee van mens-inktvis-hybrides, op het idee om transformerende Inklings tot de hoofdrolspelers van Splatoon te maken.

Typisch Nogami: Dat de Inklings tot Nintendo's jongste en hipste helden behoren, is niet zo vreemd als je weet dat Nogami graag inspiratie uit zijn eigen jeugdervaringen put voor het ontwikkelen van zijn games. Terugdenkend aan zijn eigen tienerjaren, herinnert Nogami zich bijvoorbeeld dat hij altijd goed wilde zijn in sport, op zoek ging naar de coolste muziek en veel aandacht aan zijn kleding en uiterlijk besteedde, allemaal aspecten die in Splatoon zijn terug te zien. Dat Nogami als kind tradingcards verzamelde is trouwens ook terug te zien in de serie; check het kaartspelletje in Splatoon 3.





KATSUYA EGUCHI (1965)

Meester van de Animal Crossing-serie

Opgeleid tot: Grafisch vormgever
Bij Nintendo sinds: 1986
Eerste game: Super Mario Bros. 3
Belangrijkste game: Animal Crossing
Zichtbaarheid: Wat Nintendo's belangrijkste producers betreft, is Eguchi er eentje die het predicaat onzichtbaar zeker verdient. Toch laat ook hij zich wel eens aan het publiek zien, zoals tijdens de E3 van 2012 (waar hij Nintendo Land demonstreerde).

Beroemdste idee: Nadat hij met onder andere Super Mario Bros. 3 en Star Fox games had gemaakt die niet iedereen kon uitspelen, wilde hij met Animal Crossing een game maken die je niet echt kon uitspelen, en waar je zelfs niet in 'af' kon gaan. Om de game tóch interessant te maken, putte Eguchi inspiratie uit de periode dat hij net bij Nintendo was begonnen, en ver van zijn familie woonde. De eenzaamheid en het verlangen te communiceren vormden de basis onder de structuur die Animal Crossing uiteindelijk kreeg.

Typisch Aonuma: Dat je bij het delen van een Switch allemaal op hetzelfde eiland speelt, en je dus steeds de sporen van andere spelers (dus de mensen waarmee je een huishouden deelt) kunt zien, is een typisch hersenspinsel van Eguchi, die als hoofdthema van Animal Crossing steevast communicatie noemt. En ja, iemands tuin verwoesten is ook een vorm van communicatie.



» aan het werk van ándere Nintendo-ontwikkelaars, wat betekende dat hij titels als Metroid Prime, Zelda: Wind Waker, Super Mario Galaxy en Wii Sports niet heeft bedacht, maar belangrijke steentjes bijdroeg om er meesterwerken van te maken. Toch volgden er wel degelijk games waarvan Miyamoto de schepper kan worden genoemd, zoals Pikmin, Nintendogs en Wii Music. Creatief werk, dat zeker, maar wat je ook van die games vindt: niemand zal ze op dezelfde hoogte zetten als Miyamoto's eerdere werk als Super Mario Bros. 3 en Zelda: Ocarina of Time. Al komt het fenomenale Pikmin 3 (waarin Miyamoto zijn Pikmin-concept vervolmaakte) in de buurt.

Film en pretpark

De laatste jaren heeft Miyamoto zich een beetje teruggetrokken uit de dagelijkse gang van videogame-ontwikkeling bij Nintendo. Als iemand die graag nieuwe dingen doet, is hij wél nauw betrokken bij de creatie van de animatiefilm van Super Mario Bros. die gemaakt wordt door Illumination (makers van de Minions-films) en de ontwikkeling van de Super Nintendo World-gebieden binnen de Universal Studios-pretparken.

Wie op groot nieuws had gehoopt toen Miyamoto tijdens de afgelopen Nintendo Direct plots zijn hoofd liet zien, kwam dan ook (een beetje) bedrogen uit.

Om te beginnen kwam Miyamoto met het nieuwtje dat de Super Mario Bros.-film komende lente verschijnt, gevolgd door het 'nieuws' dat het Super Nintendo World-gedeelte bij Universal Studios Hollywood bijna klaar is (dit Nintendo-park wordt waarschijnlijk tegelijk met de release van de Mario-film geopend).













EIJI AONUMA (1963)

Meester van de Zelda-serie

Opgeleid tot: Kunstenaar en maker van mechanische poppen
Bij Nintendo sinds: 1988
Eerste game: NES Open Tournament Golf
Belangrijkste game: The Legend of Zelda: Breath of Wild
Zichtbaarheid: Als er in een video of interview iets over Zelda gemeld moet worden, laat Aonuma steevast zijn gezicht zien. Daarnaast treedt hij een paar keer per jaar als drummer op met het orkest genaamd The Wind Wakers, dat uit veertig Nintendo-medewerkers bestaat.
Beroemdste idee: De eerste Zelda voor de GameCube zou eigenlijk een stoere, realistische Zelda-game worden. Maar toen een van de mensen in Aonuma's team een tekenfilmachtige Link had getekend, leek Aonuma die stijl eigenlijk veel interessanter. In het geniep, dus zonder dat zijn baas Miyamoto ervan wist, liet hij de stijl verder uitwerken, tot hij een demo had gemaakt waarmee hij Miyamoto kon overtuigen dat dit de stijl voor de nieuwe Zelda moest worden. En zo werd Wind Waker de verrassendste Zelda ooit.
Typisch Aonuma: Wat Aonuma betreft liggen de grenzen van 'wat Zelda moet zijn' veel minder vast dan spelers vaak denken. Dit maakt dat hij altijd open staat voor wilde ideeën, zoals het tekenfilm-uiterlijk van The Wind Waker, de treingameplay in Spirit Tracks, de Wolf-transformatie in Twilight Princess en de openwereld-opzet van Breath of the Wild.



YOSHIAKI KOIZUMI (1968)

Meester van de Mario-serie

Opgeleid tot: Kunstenaar en filmregisseur
Bij Nintendo sinds: 1991
Eerste game: The Legend of Zelda: A Link to the Past
Belangrijkste game: Super Mario Odyssey
Zichtbaarheid: Sinds de dood van voormalig Nintendo-directeur Iwata in 2017 is Koizumi vaak te zien als presentator in Nintendo Direct-presentaties, zo ook in die van september 2022.
Beroemdste idee: Na het voltooien van Zelda: Ocarina of Time werkte Koizumi in zijn eentje aan een politiegame waarin de speler binnen een uur een crimineel moest pakken. Toen hij van dit project werd gehaald om mee te werken aan Zelda: Majora's Mask, nam hij zijn idee over die tijdslimiet mee. Dit leidde tot de opmerkelijke structuur van Majora's Mask, waarin de speler onder de dreiging van een vallende maan steeds drie dagen de tijd heeft om het land te redden.
Typisch Koizumi: In tegenstelling tot zijn mentor Miyamoto, die verhalen niet zo relevant vindt voor zijn games, is Koizumi iemand die juist graag wat extra achtergrondverhalen toevoegt aan de Mario-games, waar hij tegenwoordig de voornaamste kracht achter vormt. Dat het verhaal in games als Super Mario Galaxy, Super Mario 3D World en Bowser's Fury dus wat verder gaat dan 'Peach is door Bowser ontvoerd en nu moet Mario haar redden', is aan Koizumi te danken.

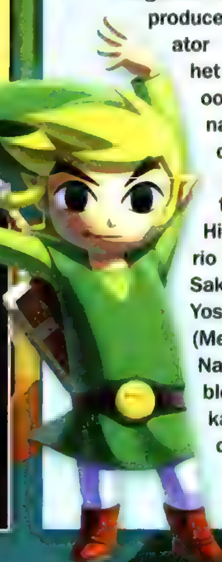
Gelukkig kwam hij aan het eind van zijn verschijning ook nog met wat nieuws waar we wél blij van werden: het in 2015 al aangekondigde Pikmin 4 zal in 2023 dan eindelijk verschijnen.

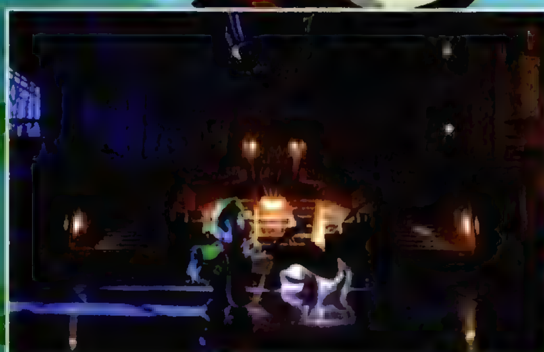
Aangeraakt en geïnspireerd

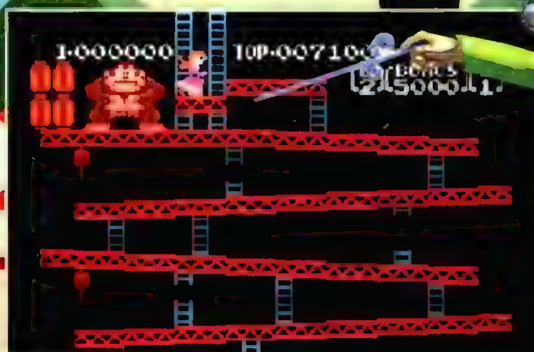
Het zou goed kunnen dat Pikmin 4 de Wikipedia-pagina's ingaat als laatste game die Miyamoto als 'lead creator' ontwikkelde, als staartstuk van een lijst krankzinnig creatieve meesterwerken die in 1981 begon met Donkey Kong. Ondanks alle bescheidenheid die hem siert, heeft geen enkele andere persoon zo'n belangrijke rol in de geschiedenis van de videogame gespeeld als Shigeru Miyamoto.
Zonder het creatieve brein van Miyamoto zou de wereld van videogames er dan ook heel anders uitzien, en zou Nintendo waarschijnlijk niet meer bestaan, of misschien slechts als een soort Konami ergens aan de onderkant van de markt bungelen.
Gelukkig werkt Miyamoto vooralsnog lekker door. Maar áls hij ooit besluit te stoppen, dan kan hij zijn nalatenschap met een gerust hard overdragen aan de vele andere (veel minder zichtbare) helden bij Nintendo die de afgelopen veertig jaren onder zijn supervisie hebben gewerkt, en net als ons allemaal door zijn games zijn aangeraakt en geïnspireerd. ✖

ANDERE MEESTERS

Natuurlijk zijn de personen die op deze pagina's uitgebreid worden besproken slechts de topjes van de teams die Nintendo-games ontwikkelen en niet zelden uit honderden mensen bestaan. En ze zijn ook verreweg niet de enige die dat in de rol van producer of lead creator doen, dus leek het me gepast hier ook nog even de namen van ándere creatieve meesters te laten vallen, zoals Hideki Konno (Mario Kart), Masahiro Sakurai (Smash), Yoshio Sakamoto (Metroid), Tohru Narihiro (Fire Emblem), Tetsuya Takahashi (Xenoblade Chronicles) en Shinya Kumazaki (Kirby).







MISDAAD, DRAMA, VUISTGEVECHTEN, KARAOKE, DANSEN EN MANAGEN

WAAROM YAKUZA DE BESTE GAMESERIE OOIT IS

Bij de beste gameserie ooit denk je misschien aan Zelda, Halo, The Last of Us of Roblox. Allemaal schattige meningen volgens PeterKoelewijn, maar ze zijn fout! Hij breekt een lans (en wat kaken) voor Yakuza, de échte beste gameserie ooit.

In de vorige PU gaf ik al toe dat Sonic the Hedgehog een beter gamepersonage is dan Mario, en ik denk dat ik na deze Special al helemaal mijn Nintendo-lidmaatschapskaart kan verbranden. De beste game ooit *zet monocle voor oog* komt van Ségaaaa?! Het idee!!

WAAROM HAAT IK NINTENDO?

Nintendo maakt geweldige games hoor, maar als je anno 2022 een pistool op mijn borst houdt, dan geef ik toch Yakuza de eer van beste gameserie. Naar mijn bescheiden mening, natuurlijk. Het voelt ook wel des te Yakuza dat ik als underdog de strijd aanga tegen een overweldigende meerderheid. En op het eind win ik altijd!

Maak een venndiagram van overlappende cirkels voor geweldige gameplay, prachtige graphics, goed geschreven en geregisseerde storytelling, memorabele open werelden, verslavende minigames en een zinderende soundtrack, en dan komen vast al wat games voor je bovendrijven. Sommige zijn zelfs zo goed dat meerdere cirkels overlappen, maar voor mij plakt Yakuza al deze cirkels bovenop elkaar. Hij zit precies in het midden, als de donkere pit van een spectaculaire zonnebloem!

DRAGON OF DOJIMA

De Yakuza-games vertellen een lopend verhaal en Sega werkt inmiddels alweer aan het achtste deel. Lees vooral mijn kader over waar je het beste kan beginnen met de serie, maar in de meeste gevallen krijg je Kazuma Kiryu onder de knoppen. De 'Dragon of Dojima' is een levende legende onder de Yakuza-clans van Tokio. Hij staat bekend om de drakentattoo op z'n rug en de permanente frons die vastgeschroefd zit op z'n voorhoofd. Kiryu kan ook slaan met de kracht van een moker, wat goed van pas komt in de gameplay. Yakuza omvat een hele hoop genres; in eerste plaats is het een verhaal gedreven misdaad-







WAAR MOET JE BEGINNEN MET YAKUZA?

Goede vraag! Met bijna tien hoofdgames en een hele zooi spin-offtitels is het misschien intimiderend om met deze serie te beginnen. Het wordt ook niet makkelijker als ik zeg dat de genummerde delen een lopend verhaal hebben. Maar er zijn een paar stations waar je makkelijk op deze bullettrain kan stappen. De eerste game is bijvoorbeeld geremaked voor de PS4 als Yakuza Kiwami. Dan kan je gelijk doorstoten naar Yakuza Kiwami 2.

Of je gaat nog verder terug in de tijd en kiest voor Yakuza Zero. Deze proloog speelt zich in de jaren 80 af, wanneer Kiryu en z'n vriend Majima nog maar broekies zijn. Qua verhaal, minigames en algehele content is die game ook een van de hoogtepunten van de franchise.

Óf je gaat vooruit in de tijd naar Yakuza: Like a Dragon. Dit is een semi-reboot met Ichiban Kasuga in de hoofdrol. Deze yakuza is dol op Dragon Quest en daarom zijn z'n gevechten allemaal turn-based RPG-battles. Moet je van houden, maar het is een van mijn favoriete delen.

Of of OF! Je laat de yakuza voor wat ze zijn en kiest voor een spin-off zoals Judgment en z'n vervolg Lost Judgment. Daarin speel je privédetective Takayuki Yagami. De game combineert de Yakuza-gameplay met ondervragingen, crimescene investigation en ander detectivewerk. Je kunt er ook in skateboarden, vechtrobots bouwen of op dansles gaan. Dit zijn de beste games om mee te beginnen, maar met Yakuza win je eigenlijk altijd.



drama met open werelden om te verkennen, vaak gebaseerd op de binnensteden van Japan, zoals Tokio's entertainmentdistrict Kabukicho (verbasterd in de game als Kamurocho). Maar door de strenge wapenwetten in Japan kom je zelden in shootouts terecht in Yakuza. In plaats daarvan moet je knokken met je blote vuisten... plus alles dat los en vast zit in je omgeving!

FIETS-EXECUTIEMOVES

Jawel, in Yakuza vechten de criminelen en straatschoffies vooral met hun vuisten. Hier komt de ware kracht van de serie om de hoek kijken, want ALLES in deze titels heeft een arcade-achtige punch: gelijk bevredigend, makkelijk om te beginnen en moeilijk om te masteren. De knokpartijen voelen keihard en heerlijk rauw aan. Net als in bijvoorbeeld Tekken zijn de gevechten vrij simpel te winnen, maar kun je een verdomd diepe movelist vinden als je echt brute executiemoves wil toepassen. Kiryu kan namelijk wapens, vuilnisbakken, stoelen en zelfs fietsen grijpen om z'n tegenstanders mee kapot te rammen. Is je meter vol, dan slaat hij op spectaculaire wijze een fiets kapot in een epische bodyslam!

SIDEMISSIONS EN MINIGAMES

Je kunt nog meer moves kopen via de verschillende RPG-systemen die ieder deel introduceert. Het verkennen van de open werelden en de rauwe gevechten zijn het hoofdgerecht van Yakuza, maar minstens zo belangrijk zijn de sidemissions en minigames. Eigenlijk is dit de reden waardoor de serie de afgelopen jaren in het westen is (her)ontdekt. Iedereen heeft vast weleens de lollige karaokeclips met Kiryu gezien, zoals Baka Mitai. Of bizarre sidemissions voorbij zien komen, zoals die waarin je een kip wint in een bowlingwedsrijd, of waarin je vecht tegen een chimpansee die een graafmachine bestuurt. Serieus, ik verzin dit niet, Google maar!

BESTE MINIGAMES

De minigames zijn misschien nog wel bespottelijker. Je kunt in de speelhallen Sega-klassiekers spelen en knuffeltjes winnen met grijpklau-









wen, je kunt alledaagse spellen zoals poker en darts doen. Maar dan zijn er de écht verslavende spelletjes zoals karten door de straten of racen met modelautootjes, vastgoed opkopen, een snoepwinkel tot een imperium uitbouwen en je aandeelhouders tevreden stellen, een hostingclub runnen en zorgen dat de dames genoeg drank aan tafel hebben, races houden met je eigen drone - die je van boven tot onder helemaal kan customizen -, een soort Mario Party in VR spelen, skateboarden in een Draculapak en de kinderen je sicke skills in de halfpipe laten zien!

GOED EN VERSLAVEND

Deze bizarre gebeurtenissen en minigames staan vaak haaks tegenover de grimmige misdaaddrama's die plaatsvinden in Kiryu's leven. Hij speelt dan ook de perfecte straight man in deze komische scenario's, wat ze des te leuker maken. En nu komt het echt bizarre: ik denk dat zo'n 90 procent van deze minigames en scenario's heel erg goed gemaakt én verrassend verslavend is.
En ik denk dat dáárom Yakuza de beste gameserie van het moment is, of in ieder geval ergens in de top hoort. Er zijn mooiere games, er zijn beter besturende games, beter geschreven games en games met grotere open werelden. Maar zij specialiseren zich vaak maar op één of twee van die vlakken. Of erger, er hangen een paar slecht uitgewerkte gameplayelementen aan de rokken van de game als ondervoede kindjes; een kwaal waar veel openwereld-games last van hebben.
Niet zo met de Yakuza-games. Ik heb ze bijna allemaal gespeeld en vrijwel nooit werd mijn speelplezier bedorven door rare bugs of slechte maar verplichte gameplaypassages.

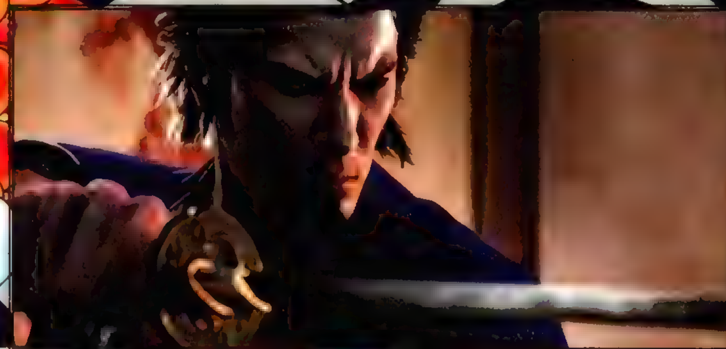
LIKE A DRAGON IN OVERVLOED

Sega heeft drie nieuwe Like a Dragon-games in ontwikkeling. Wat een feest!

LIKE A DRAGON GAIDEN: ISHIN!

Releasedatum: Februari 2023

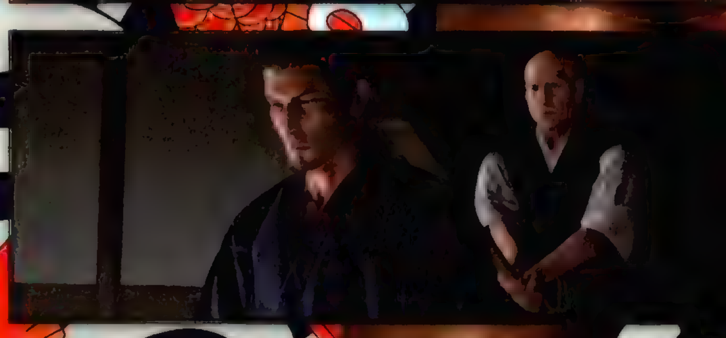
De eerstvolgende nieuwe Like a Dragon-game is eigenlijk een remake. Maar de PS4-versie kwam nooit buiten Japan uit en ze hebben hem helemaal opnieuw gemaakt. Inclusief cameo's van personages uit de nieuwere games, zoals Kuze van Yakuza Zero en Ichiban van Yakuza: Like a Dragon. Grootste reden om deze te spelen is echter de setting: wat als de personages van Yakuza in het feodale Japan leefden als samoerai? Bereid je voor op spectaculaire zwaardgevechten!



LIKE A DRAGON GAIDEN: THE MAN WHO ERASED HIS NAME

Releasedatum: 2023

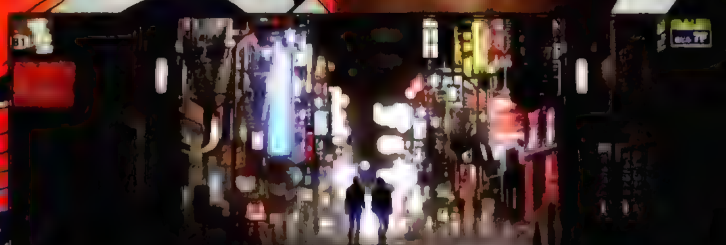
Nog een aparte release voor de Yakuza-serie. Like a Dragon Gaiden wordt een korter avontuur met de klassieke Yakuza-gameplay en de oude hoofdrolspeler Kiryu Kazuma in de hoofdrol. Het verhaal vindt tussen Yakuza 6 en 7 plaats, wanneer Kiryu een akkoordje met de Japanse overheid maakt. Zijn geliefden blijven leven als hij zich dood waant en de rest van z'n leven in anonimiteit voortleeft. De beelden laten een verslagen Kiryu in een boeddhistische tempel zien, maar een mysterieus iemand bezoekt hem, ongetwijfeld voor een missie waardoor hij weer keihard in de problemen raakt.



LIKE A DRAGON 8

Releasedatum: 2024

Zei ik dat Kiryu de oude hoofdrolspeler is van de Yakuza-serie? Nou, hij keert gewoon terug in Like a Dragon 8 en ongetwijfeld wordt in Gaiden onthuld waarom hij z'n oude stek in Tokio opzoekt. Hopelijk legt het ook uit waarom hij die grijze pruik draagt; althans, ik hoop dat het een pruik is want... damn. Like a Dragon 8 brengt de turn-based combat van het zevende deel terug en ook Ichiban is weer van de partij. Kiryu en hij worden de twee hoofdrolspelers die beiden hun eigen party met kleurrijke medestrijders ronselen.



BEKENDE KOPPEN EN DRUGSGEBRUIK

De Yakuza-serie is logischerwijs het populairst in Japan en dat komt ook doordat het enorm veel starpower toevoegt. Wij kennen ze alleen niet, maar het is alsnog indrukwekkend hoe fotorealistisch bepaalde personages zijn ingescand in de games. Zo bevatten de titels veel gezichten van echt bestaande worstelaars, popsterren en erotische actrices. Naarmate de games populairder werden, trok Sega grotere filmacteurs aan. Zo bevat Yakuza Zero eindbaasgevechten tegen beroemde Yakuza-acteurs Riki Takeuchi, Hitoshi Ozawa en Hideo Nakano. Yakuza 6 heeft zelfs een bossfight tegen Takeshi Kitano (aka Beat Takeshi) en de hoofrolspeler van de Judgment-games is Takuya Kimura, een van de populairste acteurs van het land.

Het zorgde ook een paar keer voor problemen omdat acteurs in opspraak raakten door drugsgebruik; in Japan een doodzonde die je carrière kan vernietigen. Zo werd een van de hoofdpersonages in Yakuza 4 z'n rerelease aangepast. Ook moest Judgment in Japan uit de schappen worden getrokken nadat Pierre Taki, die een van de schurken in de game speelde, toegaf cocaine te hebben gebruikt. Sega scande razendsnel een andere acteur in de game en wij hebben er bij de westerse release niets van gemerkt. Uhm, indrukwekkend... denk ik?



OUWE BUURT

Minigames en sidemissions zijn zo goed als 100 procent optioneel, dus je kunt je gewoon op het hoofdverhaal richten, wil je daar van genieten. Ik geef wel toe, het geheim van de strakke afwerking zit hem ook in het recyclen van veel gebieden. Iedere game gebruikt het entertainmentdistrict Kamurocho als main hub met uitstapjes naar nieuwe gebieden voor de afwisseling. Toch is het ook wel indrukwekkend hoeveel gameplay de studio haalt uit het toevoegen van een paar nieuwe gebouwen en NPC's. Het voelt inmiddels alsof ik mijn ouwe buurt bezoek na een paar jaar weg te zijn geweest.

Ik moet nog wat toegeven: ik heb deze serie al pagina's lang bij de verkeerde naam genoemd. Vanwege marketing lokaliseerde Sega de serie in 2005 als Yakuza, maar z'n Japanse titel Ryu ga Gotoku betekent 'Like a Dragon'. De aankomende games (zie kader) dragen dan ook die naam. Goed gedaan, want als Kiryu één ding leert in de Ya- uh, de Like a Dragon-games, dan is het dat de yakuza met een paar uitzonderingen allemaal ordinaire criminelen zijn. Hij leert gaandeweg dat er belangrijkere dingen in het leven zijn dan geld verdienen met misdaad. Karaoken met je vrienden bijvoorbeeld. ✖

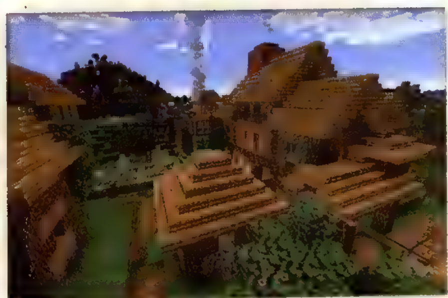




Ah, Minecraft. Miljoenen spelers van over de hele wereld zijn er groot mee geworden. Jurjen helaas niet, hij is nog net zo kort als toen hij de game zo'n dertien jaar geleden voor het eerst probeerde. Toch is Minecraft ook voor hem een game waar vele goede herinneringen aan kleven, en eentje die volgens hem als geen ander een monument verdient.

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

MINECRAFT







Als gast van de op Nintendo gefocuste podcast Bonuslevel (met Jacco en Cody, luister 'm eens, goeie shit!), kreeg ik plots een vraag van een luisteraar voor de voeten geworpen. Welke game ik mee zou nemen naar een onbewoond eiland, vroeg deze luisteraar me. Iedereen, ikzelf incluis, had een Nintendo-gefocust antwoord verwacht. Animal Crossing, bijvoorbeeld. En anders wel een moeizame afweging tussen iets met Mario of iets met Zelda. Ik was tenslotte als Nintendo-fan voor deze podcast uitgenodigd. Toch floepte er als antwoord meteen een titel uit mijn mond die tegenwoordig door Microsoft wordt uitgegeven: Minecraft.

Geen Zelda of Mario

Best wel gek eigenlijk, dat ik spontaan Minecraft noemde. Want zo vaak speel ik die game niet eens. En waarom geen Nintendo-game? Tenslotte heb ik Zelda: Breath of the Wild meermaals als mijn favoriete game ooit genoemd, is Super Mario Bros. voor mij het eeuwig hoogtepunt van gamedesign, en is het eindeloos speelbare Animal Crossing met al die gezellige buren perfect om mij het gevoel te geven dat ik daar op dat onbewoonde eiland toch niet zo alleen ben.

Toch kleeft er wel degelijk een bezwaar aan die titels: ik ben er wel klaar mee, heb ze lang en vaak genoeg gespeeld, alles wel eruit gehaald wat erin zit. En dat gevoel heb ik bij Minecraft nooit gekregen.

Bak Lego

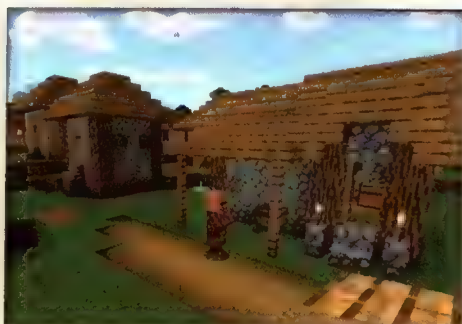
Eigenlijk is Minecraft ook helemaal geen game. Ik bedoel, het is niet één game. Neem de Creative-modus. Dat is eigenlijk gewoon een bak Lego. Maar dan met eindeloos veel blokken, in alle kleuren en maten. Op een gigantische map met ruige natuurgebieden, of juist een schier eindeloze vlakte. Inclusief allerlei versieringsopties en mogelijkheden om met redstone toffe effecten in elkaar te knutselen. Mijn eigen droomhuis, een kasteel op een berg dat uitkijkt op een middeleeuws dorp vol gedetailleerde gebouwen, een pretpark met echt werkende attracties, dat onbewoonde eiland waarop ik mij blijkbaar bevind, de Taj Mahal, desnoods de hele wereld van Breath of the Wild

WAT EEN SUCCES!

Een maand nadat de betaversie van Minecraft in 2011 verscheen, waren al meer dan een miljoen exemplaren van die blokkerige game verkocht. Niet gek voor een indiegame zonder reclamebudget! Inmiddels is Minecraft met ruim 238 miljoen verkochte exemplaren verreweg de meest verkochte game ooit.

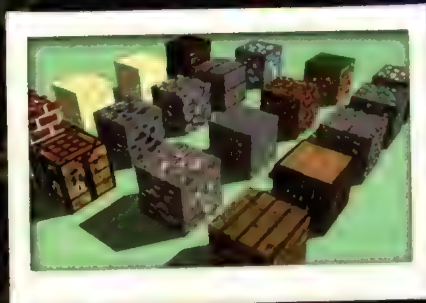
KOM MAAR WAT EERDER

Minecraft maakte een nieuw verdienmodel populair: vroegtijdige toegang. Dit betekent dat de game al werd verkocht voordat hij klaar was, om met de inkomsten de verdere ontwikkeling van de game te betalen. Alweer een dingetje waarmee Minecraft een trendsetter werd, dat hielp om van DayZ, Fortnite, Subnautica en Slay the Spire de games te maken die ze uiteindelijk werden.














MEER DAN EEN BILJOEN VIDEO'S

Niet spelen maar kijken: Minecraft werd al snel na release dé game die YouTubers op allerlei manieren speelden en van al dan niet irritant commentaar voorzagen. Daarmee werd Minecraft niet alleen de meest verkochte, maar ook meest bekeken game ooit.

Waar al die video's dan wel niet over gaan? Nou ja, over Minecraft, dus. Maar soms ook niet helemaal. Enkele populaire trends: speedruns, honderd dagen overleven in hardcore Minecraft, maffe filmpjes en parodieën met Minecraft-elementen, guides, roleplay-scenario's, Hunger Games en survival-multiplayer. Al die creatieve input van fans leidde er eind 2021 toe dat Minecraft de eerste game werd waarvan meer dan 1 biljoen video's op YouTube stonden! Een biljoen! Dat is een 1 met 12 nullen! Als je van elke video één seconde zou kijken, zou je alsnog 30.000 jaar bezig zijn, dus doe dat maar niet. Maar als je graag Minecraft-video's kijkt, hoef je dus niet bang te zijn dat je snel door je voorraad heen bent.

– het zijn slechts zes voorbeeldjes van de triljoenen bouwprojecten die ik in Creative kan beginnen. God, ik begin er zin in te krijgen. Wanneer vertrekt die boot naar dat onbewoonde eiland eigenlijk?

Onheilspellende wetenschap

Mijn liefde voor Minecraft werd geboren in 2009, toen het nieuws op internet begon te gonzen dat er een blokkerig, nog niet compleet, maar toch al heel speciaal graaf-en-bouwspel voor PC's was verschenen. Wat ik me van het geroezemoes over Minecraft in die tijd nog herinner, is dat er monsters in de game zaten die konden ontploffen, waardoor je al je voortgang met één klap kon verliezen.

Met die onheilspellende wetenschap in het achterhoofd, mede overwegende dat ik als consolegamer niet heel handig ben met een first-person muis-en-keyboardbesturing, koos ik mijn eerste spelsessies in de survival mode voor de Easy-stand.

Ik kan me niet zo goed meer herinneren hoe mijn allereerste momenten in Minecraft precies verliepen, het is tenslotte alweer dertien jaar geleden, maar waarschijnlijk heb ik een guide gebruikt om de basisdingen te begrijpen, zoals het vervaardigen van een schep, houweel en schuilplaats voor de nacht.

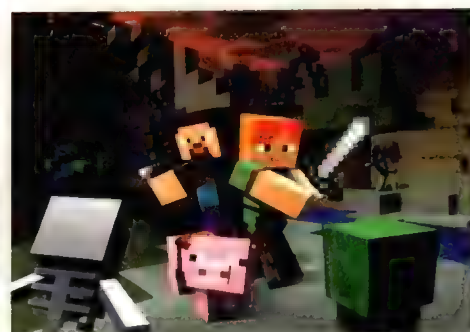
Wat ik me echter nog als de dag van gisteren herinner, is de eerste keer dat ik mij onder de blokkerige grond van Minecraft waagde.

Claustrofobische hel

Nadat ik mij voorzichtig een eindje omlaag had gegraven, ontdekte ik 'natuurlijke' ondergrondse tunnels, water, lava, en allerlei kostbare ertsen, waaronder ijzer, goud en zelfs »

TERUG NAAR MINECRAFT!

Een paar jaar geleden gestopt met Minecraft? Misschien is dit een mooi moment om terug te keren. Want uiteraard zijn er de afgelopen jaren plenty updates verschenen die je voor nieuwe mobs en andere verrassingen plaatsen. Zo kun je sinds vorig jaar verzeild raken in een mangrovemoeras waar kikkers rondspringen, door de deep dark sluipen om de warden niet te storen, met een betoverde drietand door het water snellen, bouwen met beton en koper, en nog veel meer. En als je langer dan een jaar buiten Minecraft hebt geleefd, zul je nog veel meer nieuwe dingen tegenkomen!





VERBETER DE WERELD, BEGIN BIJ MINECRAFT

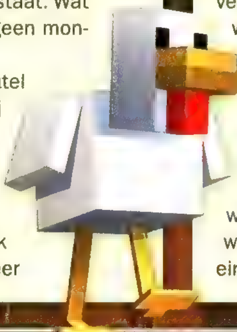
Een samenwerking tussen Mineraft-maker Mojang en de Verenigde Naties leidde tot het project genaamd Block by Block. Dit project houdt in dat Mojang werkelijke stadsomgevingen in Minecraft presenteert aan plaatselijke bewoners en kids, die er vervolgens de veranderingen in kunnen aanbrengen die zij graag zouden zien. Hun ideeën worden vervolgens gepresenteerd aan stadsplanners en architecten, zodat die ze in het echt kunnen bouwen. Op deze manier werden bijvoorbeeld wat openbare trappen in Sao Paulo, Brazilië, veranderd van gure, onveilige plekken in vrolijk gekleurde speelplaatsen met glijbaan, bankjes, een bieb en een terras.



diamant. En terwijl ik mij dieper, steeds dieper in het ondergrondse van Minecraft doordrong, viel mijn mond droog, begon mijn hart steeds sneller te slaan, en werd mijn geest steeds verder door de blokkerige spelwereld opgevuld. Ik was gewoon dáár, en banger dan ik ooit in een spel ben geweest.

Overdreven? Nee, echt niet. Ik was zo bang dat de herinneringen aan het klamme zweet op mijn rug nog in mijn geheugen gegrift staat. Wat wil namelijk het geval: ik kreeg geen monsters te zien.

Ik hoorde gegrom, gesis, gereutel van monsters. Ik maakte mij steeds weer uit de voeten, in nog nét niet blinde paniek. Maar ook al hoorde ik ze wel, er verschenen geen monsters. En ondertussen verzamelde ik steeds meer rijkdom, steeds meer kostbare ertsen in mijn inventaris, zonder een idee hoe ik ooit nog uit die diepe, claustrofobische hel vol onzichtbare, maar volgens de verhalen toch desastreuze, monsters zou kunnen ontsnappen.



Uitgebreid avontuur

Ter verduidelijking van bovenstaande beschrijving: wanneer je in Minecraft voor Easy kiest, verschijnen er geen monsters, maar kun je ze wel horen. Althans, zo was het in de versie die ik in 2009 speelde. Inmiddels zijn we natuurlijk honderden versies verder. En is er van alles toegevoegd aan de survival-stand. Wie tegenwoordig aan de survival begint kan uitzien naar een uitgebreide adventure-ervaring, inclusief dorpen met dorpelingen waarmee je handel kunt drijven, tempels in woestijnen en onder het wateroppervlak en de eindbaasgebieden The End en The Nether, om nog maar te zwijgen over de vele verschillende monsters, dieren en dorpelingen die het afgelopen decennium aan de survival-mode zijn toegevoegd.

Toch blijft de survival-ervaring in de kern gelijk aan de ervaring zoals ik die in 2009 beleefde. Met niets beginnen, onbekend terrein verkennen, grondstoffen uit de omgeving halen, en deze grondstoffen gebruiken om het leven in je even woeste als gevaarlijke omgeving veiliger, comfortabeler en leuker te maken. Zo ongeveer het proces dat iemand in het echt moet doorlopen als hij/zij is aangespoeld op een onbewoond eiland.

Geschiedenis van de mens

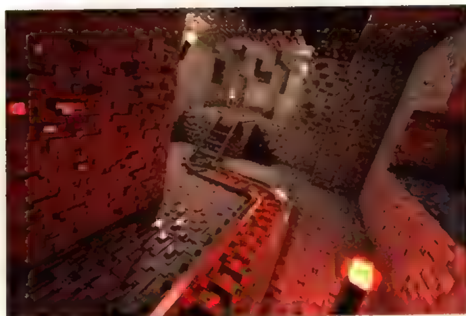
Naast dat je Minecraft kunt zien als handleiding voor de stappen die je als mens moet doorlopen wanneer je naakt in de wildernis wordt geworpen, kun je het ook zien als een extreem be-

MINECRAFT IS OVERAL

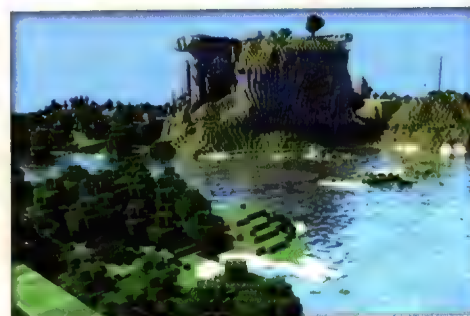
Heb je al les gehad in Minecraft? Zou zo maar eens kunnen, want Minecraft wordt op steeds meer scholen als lesmateriaal gebruikt. Niet alleen om kids te leren programmeren, maar ook om ze het nodige bij te brengen op het gebied van onder andere biologie (rondlopen in de cellen van dieren en planten), scheikunde (atomen samenvoegen tot moleculen) en geschiedenis (rondlopen in het klassieke Rome). De status van Minecraft als dé iconische game van het afgelopen decennium wordt verder bevestigd door de lijn van Lego Minecraft-sets (waar ook alweer een magazine uit voort is gekomen), referenties door artiesten als Lady Gaga, DeadMaus en Starbomb, referenties in games als Borderlands 2, Super Meat Boy, Skyrim, The Binding of Isaac en FTL: Faster Than Light, en uiteraard doe je als videogame pas écht mee in de huidige popcultuur wanneer je als inspiratie diende voor complete afleveringen van The Simpsons, South Park en Rick & Morty. En had ik al gezegd dat Steve een speelbaar personage in Smash Bros. Ultimate is? Minecraft, niemand kan er nog omheen.













knopt relaas over de geschiedenis van de mens. Hoe we als zwervende jager-verzamelaars leerden hoe de natuur werkte, welke schatten de wildernis ons bood, en hoe we die konden gebruiken om ons leven steeds veiliger en beter te maken. Waarbij de spanning in de game wordt opgewekt door de oorspronkelijkste oerangsten te bespelen: verdwalen, vallen, het gevoel opgejaagd te worden, gegrom in het donker.

Omdat de wereld waarin je je survival-avontuur begint telkens weer anders is, en je zélf je bescheiden of hoogst ambitieuze doelen bepaalt, is deze archetypische reis van de mensheid telkens weer te beleven zonder voorspelbaar of al te bekend te worden.

Dus ja, doe mij maar Minecraft dan, op dat onbewoonde eiland.

Maar dan wel voor de Switch, graag. Want alleen de Super Mario Edition van Minecraft heeft zo'n cool Super Mario-mash-up-pack met skins, textures en geluidjes uit de Super Mario-franchise, en is daarmee dus verreweg superieur aan alle andere versies. Tja, ik blijf Nintendo-fan he? ✖

GEEN SEQUELS MAAR SPIN-OFFS

Wanneer een game zo'n dikke hit is als Minecraft, moet er natuurlijk een sequel komen. Alleen: dat werkt niet bij een game als Minecraft, die is verschenen in verschillende versies die telkens weer een update krijgen. Voor mensen die desondanks geen genoeg van het Minecraft-sfeertje kunnen krijgen, zijn er wél spin-offs. De eerste was Minecraft: Story Mode, een verhalende, episodische reeks spellen van Telltale Games dat inmiddels is geëindigd. Daarna verschenen twee spin-offs die nog wél ondersteund worden: de augmented reality sandbox-game Minecraft Earth en dungeoncrawler Minecraft Dungeons. Volgend jaar komt daar nog een actie-strategiegame bij: Minecraft Legends.

CRAFT JE EIGEN SPELERVARING

Naast de beroemde Survival en Creative (beide zowel solo als met vrienden te spelen) zijn er, dankzij het 'open' karakter van de PC-versie, honderden andere manieren om van Minecraft te genieten. Bijvoorbeeld in door fans gebouwde spelvarianten als Hunger Games/Survival Games (de grondlegger van het battle royale-genre), Capture the Flag, Parkour, Skywars, Factions, The Floor is Lava, Colonization, Village Pillage, Zombies en Prison. Meer variatie? Op Minecrafts Marketplace vindt je een gigantische hoeveelheid adventure-maps, texture packs, survival-maps en mash-ups om de ervaring nog meer mee naar je hand te zetten.

SCORN

OM KOTSMISSELIJK VAN TE WORDEN

GOLD AWARD

REVIEWS

Wouter is gemaakt van dat hardnekkige, Groningse spul dat niet zwak, ziek of misselijk te krijgen is. Maar Scorn wist hem toch flink onrustig in de maag te maken. Hoe deze first-person freakshow dat voor elkaar kreeg..?

Ik ben volgens mij twee keer in mijn leven misselijk geworden van een game. De eerste keer was in Warschau, toen ik na een vette, Poolse lunch in de kantine van CD Projekt Red de Hearts of Stone-DLC van The Witcher 3 mocht spelen. De framerate van deze uitbreiding was behoorlijk 'werk in uitvoering', waardoor mijn voedsel al snel besloot dat het terug wilde naar waar het vandaan kwam.
De tweede keer is recenter dan 2015, want Scorn wist me ook behoorlijk... wee te maken. Ja, misselijk of onpasselijk dekt de lading niet helemaal, 'wee' of het Engelse 'queasy' is een geschikter woord voor wat ik voelde. En dit idee dat mijn darmen en hersenen het niet eens waren met waar mijn handen en ogen zich mee bezig hielden, dat kwam niet eens zozeer door de nogal gruwelijke content van Scorn.

Vreselijk

De eerste uren in Scorn waren eigenlijk best wel vreselijk. Ten eerste word je behoorlijk in het diepe gegooid als je deze first-person rariteit opstart; behalve de summiere toelichting in het hoofd- en ingame-menu, wordt er letterlijk niets uitgelegd en doet Scorn in het geheel niet aan zoiets banaals als woorden. Dus worstelde ik aan het begin niet alleen met wat de game van me verwachtte, maar ook met mijn eigen lichaam. Scorn maakte me namelijk - zoals gezegd - wee, een beetje slapjes zelfs, terwijl ik vergeefs door de intrigerende wereld liep, op zoek naar de oplossing van de eerste omgevingspuzzel. Al snel trok ik het niet meer en haalde ik mijn vriendin erbij; of zij ook een best wel wilde, lichamelijke reactie van deze game kreeg en of ze enig idee had hoe ik verder moest komen.

Na elke bocht krijg je in Scorn een soort mini-game: is dit een gang of iemands anus?

Weerzinwekkend

Ik speelde Scorn dus op de PC met een 144HZ, 4K-monitor van 43 inch (jawel, 109 centimeter). En dat is zo groot dat je soms half het idee hebt in VR te spelen, aangezien dat gigantische ding natuurlijk maar een aantal centimeter van je neus vandaan zit. Hartstikke mooi, maar het nadeel is dat een beetje instabiele framerate al meteen heftige gevolgen kan hebben. Dat was dat weeïge gevoel dus, wat ergens best wel goed bij de weerzinwekkendheid van Scorn

Eindelijk. De Alien x The Boss Baby-crossover waar we al jaren van dromen.

IEMAND MOET HET DOEN...

Ebb Software, de Servische studio achter Scorn, werkt al sinds 2013 aan deze titel. Dankzij een succesvolle crowdfundingcampagne is er sinds 2017 vaart achter het project gezet, werden er deals gesloten, kreeg Scorn de nodige marketing en breidde het team zich uit tot ze uiteindelijk vijftig fulltimers hadden. Maar een deel van hen werkt dus al bijna tien jaar aan deze titel en met alle respect, daar kan je onmogelijk vrolijk van worden. Het doet me denken aan de PTSS die werknemers van Never-Realm kregen omdat zij dag in dag uit research moesten doen voor de Fatality's in Mortal Kombat. Want iemand die in tweeën gehakt wordt is hartstikke grappig, totdat je degene bent die uit moet zoeken hoe dat precies eruit moet zien, zo'n doormidden gekliefd, menselijk lichaam.

Misschien dat een van de ontwikkelaars van Scorn, Ljubomir Peklar, vorig jaar daarom ook het volgende zei tegen z'n backers op Kickstarter: "If lack of communication is so bothersome just ask for a refund and be done with it. It's just a game. You can play it when it's out if you are still interested."

Kijk, ik snap het, want mensen zijn kut en geprivilegieerde gamers kunnen helemaal het bloed onder je nagels vandaan halen, maar het is niet bepaald handig om zoiets te zeggen tegen de mensen die jouw loon financieren. Peklar heeft dan ook z'n verontschuldigen aangeboden, maar van mij had dat niet gehoeven. Het gaat vast niet in je kouwe kleren zitten om zo'n intens lugubere game als deze te ontwikkelen. Hij liever dan ik.

der verontrustende puzzel op te lossen, het soort omgevingsraadsel dat een scifi-Lara Croft zou oplossen als ze beland was op LV223, in een game ontwikkeld door een Crystal Dynamics, wiens breinen zijn overgenomen door de shapeshifter uit The Thing. Want Scorn blijkt totaal de niet de trage, ietwat saaie first-person shooter te zijn die ik verwachtte aan de hand van de trailers. Sterker nog, het duurde (gevoelsmatig) úren voordat ik überhaupt op vijandelijke wezens stuitte en nog eens uren voordat ik een wapen had dat iets kon afvu- »

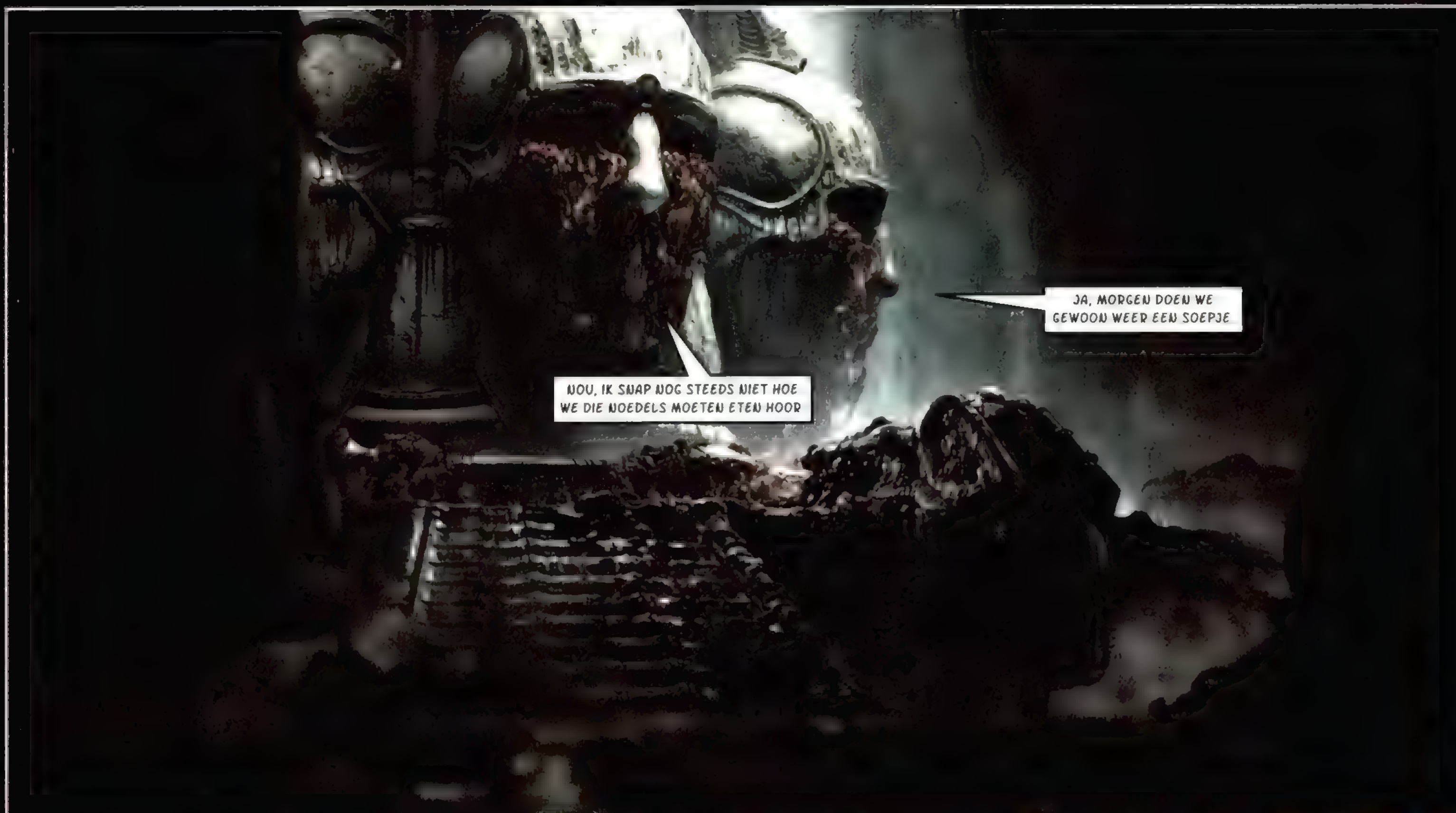
paste. Tegelijkertijd was het niet bepaald vol te houden en ik was niet plan om ziek te worden van deze zieke game. Elke andere titel had ik op dit punt weggemoffeld in de Ook Gespeeld, waarna ik deze vier pagina's aan iets anders had besteed, maar Scorn had me gegrepen, ondanks dat mijn lichaam zich ertegen verzette. Ik moest en zou verder...

Smerig

Na wat gehannes in de videosettings, waaronder het aan- en uitzetten van de V-Sync, het aanpassen van de maximale framerate en de Fidelity FX, werden mijn ingewanden steeds rustiger tijdens het spelen van de game. Niet lang daarna wist ik de eerste, bijzon-



Visuele interpretatie van hoe mijn darmen voelen nadat ik per ongeluk een potje scherpe mosterd in huis haal.



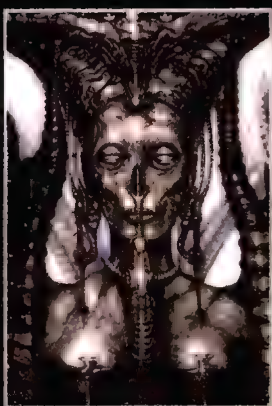
ren... Want wat de fuck die smerige oogjes zijn die ik wegschiet met een soort slijmerig apparaat dat een uitwendig skelet lijkt te hebben, dat weet niemand.

Bizar

Ergens is Scorn een soort van The Witness-achtige puzzelgame, alleen dan gemaakt door een onheilige samenwerking tussen H.P. Lovecraft en H.R. Giger, want alle raadsels komen met een ongezonde dosis body-horror en zijn op een buitenaards organische manier vormgegeven. Alles is vreemdsoortig en verontrustend, van de bizarre apparaten die je dient te bedienen (is het martelwerktuig of een fucked up vervoersmiddel?), tot aan de lugubere omgevingen (bevind je je in een ruimteschip of een buitenaardse fabriek?), en zelfs het hoofdpersonage is niet menselijk. Als je op een gegeven moment een paar obsceen uitziende gebruiksvoorwerpen in je inventory krijgt, ben je niet meteen zeker welke ervan een wapen zijn, een stuk gereedschap of toch een soort van healthkit. En veel van de vragen die door je hoofd gaan tijdens het spelen van Scorn, zullen nooit beantwoord worden.

Walgelijk

Scorn is een bijzondere creatie, een volledig unieke belevenis en een fascinerend fenomeen. Maar het is tegelijkertijd een verdomd taaie game om doorheen te komen. Het feit dat je volledig aan je lot overgelaten wordt en er geen woord verspild wordt aan uitleg of richtingsindicatie, zorgt ervoor dat je regelmatig vast zult komen te zitten. En na een paar uur wordt het toenemend erger, als er walgelijke wezens op je pad worden gegooid die je doodmaken voordat je überhaupt doorhebt dat je een healthbar hebt.



ZIEKE KUNST

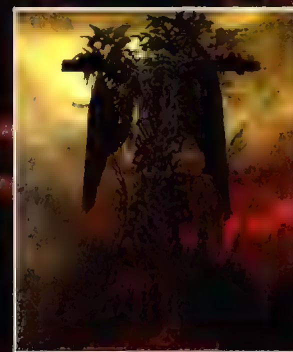
Als je de film Alien wel eens hebt gezien dan herken je de biomechanische kunst van H. R. Giger vast. Deze scifi-surrealist (viel van een trap en overleed in 2014) is namelijk verantwoordelijk voor het uiterlijk van de Xenomorph, de buitenaardse eieren, de 'Space Jockey' en het oeroude ruimteschip in Ridley Scotts film uit 1979. Ook maakte Giger muurtekening voor Prometheus, de prequel van Alien die alleen PeterKoelewijn en niemand anders kan waarderen. Ebb Software heeft duidelijk met een schuin oog naar het griezelige werk van de ontzettend invloedrijke kunstenaar gekeken, maar naast Giger wordt ook Zdzisław Beksinski genoemd als inspiratiebron. Zoals je in de afbeeldingen bij dit kader kan zien maakt ook deze dude bijzonder freaky schilderijen, dus mocht je niet genoeg nachtmerries hebben, dan weet je nu waar je je slaapkamer mee vol moet hangen.











DIT IS DE LAATSTE KEER DAT IK EEN BED AND BREAKFAST BOEK IN AMSTERDAM

Ben je eenmaal Game Over, dan biedt deze minimalistische game je twee opties: Quit, waarmee je meteen de game afsluit, en Return to Main Menu. Geen Continue, geen Load Game of Restart from Check Point. Nee, het lijkt wel alsof Scorn wil dat je het opgeeft, dat je deze afgrijselijke wereld achter je laat en iets meer aangenaam gaat doen met je tijd. Gelukkig wordt je progressie wel opgeslagen en is Scorn ook niet zo hardcore dat je permadeath hebt zonder het te weten, maar het voelt bijna alsof de ontwikkelaar dit op z'n minst overwogen heeft (in een update is 'continue' later wel als optie toegevoegd).

Akelig

Vreselijk, weerzinwekkend, smerig, bizar en walgelijk; Scorn is het allemaal. Het is zeker geen game voor iedereen, want een hoge tolerantie voor akeligheid is wel vereist. Aanvankelijk is het vooral een puzzelgame uit je meest zweterige nachtmerries, waarna het langzamerhand meer survivalhorror- en shooter-elementen krijgt. De nachtmerrie verandert dan in een helse reis die dankzij de ongemakkelijke, maar atmosferische audio en de beeldschone maar angstaanjagende visuals een onuitwisbare indruk achterlaten. Houd je er van om jezelf een beetje te kwellen? Dan is Scorn je nieuwe favoriete marteltuig. ✪



De nieuwe VR-controllers van Meta zijn plug-and-play! Makkelijk!

SCORE 90

Scorn is een vunzige game, vooral dankzij het zieke design waar je tegelijkertijd van walgt en respect voor hebt. Hij heeft unieke puzzels, een atmosfeer waar je de kriebels van krijgt en misschien word jij er ook wel misselijk van, zelfs nog nadat je de videosettings naar wens aangepast heb.

WOUTER



In een paar uur ben je hier doorheen, maar Scorn zal nog weken in je hoofd blijven hangen.

5 UREN



BASICS

FIRST-PERSON SURVIVAL-HORROR
EBB SOFTWARE/
KEPLER INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

BAYONETTA 3

HACK-'N-SLASH HEKSENKETEL

Bayonetta en PeterKoelewijn hebben veel gemeen. Ze dragen beiden een bril, houden van schieten met pistolen en doen graag sexy dansjes als ze enthousiast zijn. En dansen deed Peter nadat hij Bayonetta 3 had gespeeld.



SWITCH REVIEW



Er is veel veranderd sinds de laatste Bayonetta. Platinum Games was ooit een van de hoogst aangeschreven ontwikkelaars, die keer op keer topkwaliteit leverde. Maar nu, in The Year of Luigi 2022, is het platinum toch wat dof geworden. Ik bedoel... hun laatste release was Babylon's Fall. Een game zo fascinerend slecht dat ik wed dat Netflix al aan een docuserie erover werkt.

Vandaar dat ik iets bezorgder dan normaal begon aan deze nieuwe Platinum Game. Oké, Bayonetta is hun vlaggenschip en hij heeft absoluut lang genoeg in de oven gezeten. De aankondigingstrailer verscheen immers al in 2017! Ik heb dan ook wel goed nieuws, want Bayonetta 3 is weer een daverend succes. Alleen...

Ouwe heks

De Nintendo Switch loopt wel echt op z'n tandvlees als je naar dit soort grafisch veeleisende games kijkt. Flink wat pop-up en matig uitziende effecten voor haar, water en wolken: alle drie in overvloed in deze game. Het is jammer dat de visie van Platinum Games tegen wordt gehouden door de gedateerde hardware. Bayonetta 3 is niet meer de spetterende grafische showcase die de eerste delen wel waren. Een hoge prijs die Platinum betaalt, maar ze krijgen er wel twee mooie dingen voor terug. Allereerst loopt de game erg goed in de handheld-modus. Bayonetta 3 heeft bovendien een framerate van 60 FPS als uitgangspunt en dat haalt 'ie in de meeste gevallen. Tot zover het technische gezeik, nu de fun!

Holy Homonculus, Batman!

Het Bayonetta 3-verhaal is weer heerlijk onnavolgbaar en iedereen acteert als een campy schurk in de jaren 60-Batman-serie met Adam West. De heks neemt het deze keer op tegen haar gevaarlijkste tegenstander ooit: mensen! Of eigenlijk homonculi; dat is de alchemistenterm voor kunstmatige mensen, die als blauwe tandpasta aan elkaar fuseren en de meest gestoorde vijanden creëren in Bayonetta 3.

Alleen al door die inventiviteit voelt het eerste level van de derde Bayonetta aan als het laatste level in iedere andere game. Vloedgolven, tijdreizen, krakens, surfende demonen op cruiseschepen... en dan moet het multiverse-jumpen nog beginnen! Jawel, Bayonetta probeert niet alleen haar wereld te redden, maar die van álle Bayonetta's tegelijk. En laat ik je vertellen dat Platinum Games een stuk verder met dat concept gaat dan Doctor Strange and the Multiverse of Madness.



weetje • weetje

Vind je Bayonetta iets te sexy of kan je niet tegen bloed en rokende sigaren? Platinum Games heeft de 'Naive Angel'-mode toegevoegd. Zet die aan en alle suggestieve scènes en kostuums worden aangepast. Ook bloed wordt uitgezet en zelfs de sigaar van Rodin krijgt een feestelijk tintje.



Ik kies jou, Satan!

Bayonetta vecht met guns, magie en een hele reeks andere wapens die gaandeweg vrijgespeeld worden. Ontwijk je een aanval op het nippertje, dan activeert Witch Time en vertraagt de tijd kort. Hierin moet je de meeste schade berokkenen om de perfecte score te krijgen in elk gevecht. In de vorige games riep Bayonetta torenhoge demonen op, maar die momenten waren altijd scripted. Dat is de grote innovatie van Bayonetta 3, want

deze keer geef je in real time orders aan je demonische gebroed. Jawel, Bayonetta is nu een pokémon-trainer!
Je kiest tot drie demonen in je team en roept ze op met de ZL-knop. Vervolgens kan je meerdere commando's in een reeks stapelen. Deze monsters geven aanzienlijk hardere klappen uit dan Bayonetta, maar er zit een addertje onder het gras: je kan Bayonetta niet bewegen tijdens de summon, dus monsters kunnen je flankeren en aanvallen. Het is heerlijk snel en chaotisch, precies wat de game nog nodig had.

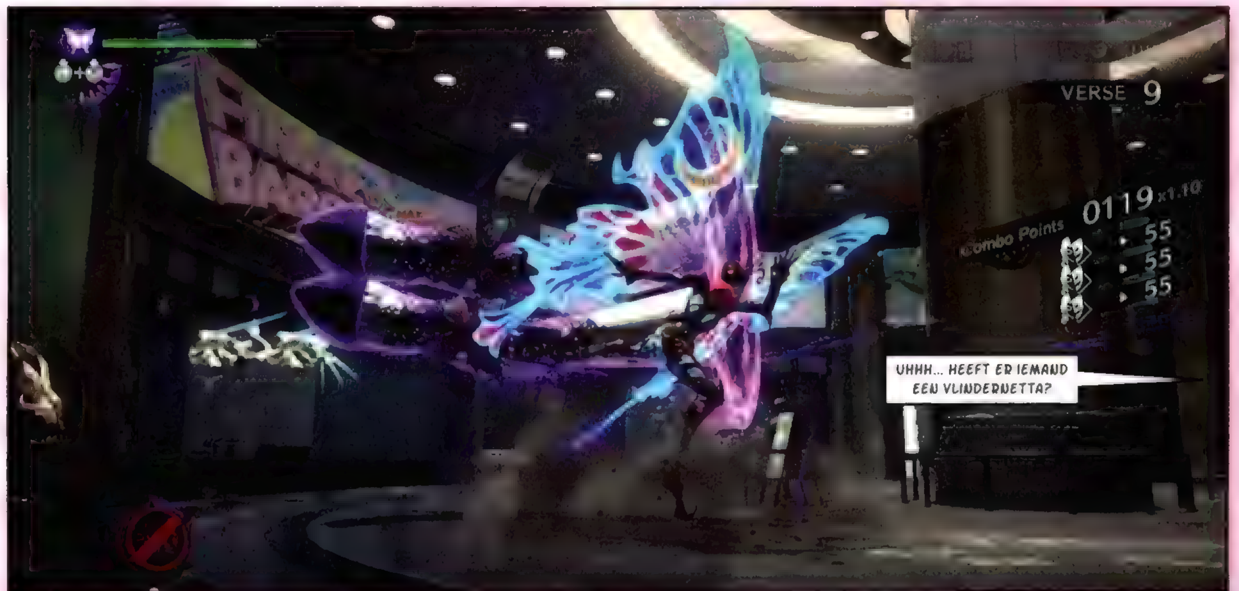
Metal Gear Shotgun

Je krijgt tussendoor ook Bayonetta's bestie Jeanne onder de knoppen in 2D stealth-levels. Het is wel stealth op z'n Platinum Games, dus met shotguns en raketwerpers. Leuke levels voor de afwisseling, en ze zijn verrassend verslavend. Tot slot zit de nieuwe meid Viola ook in je team. Zij lijkt in haar vechtstijl een mix van de Devil May Cry-broers Dante en Vergil (de bedenkers van Bayonetta werkten eerst aan die serie). Bijna dan, want haar katana kan in een dikke pijprokende kat met een fiets veranderen; een van de normalere demonen in de game, overigens...

"Deze keer geef je in real time orders aan je demonische gebroed. Jawel, Bayonetta is nu een pokémon-trainer!"

Grotere werelden

Bayonetta heeft nog een laatste trucje geleerd in haar derde avontuur: fuseren met haar demonen. Zo kan ze als een halve vlinder veel verder zweven en als spin over muren kruipen. Die extra bewegelijkheid komt tussen het knokken door goed van pas in de grotere speelwerelden. Bayonetta 3 heeft zeker geen open world, maar Platinum laat je wel meer verkennen voor collectibles, upgrades en extra uitdagende gevechten.
Deze games duren nooit lang (binnen twintig uur zie je zeker de credits) maar door de extra collectibles en geheimen heeft Bayonetta 3 een veel hogere replayfactor. We hebben lang moeten wachten op dit derde deel, maar het was het absoluut waard!



SCORE 85

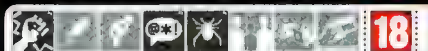
Platinum Games schiet niet meer met iedere titel raak, maar met Bayonetta 3 doen ze dat gelukkig wel. De game ziet er niet zo mooi uit als ik had gehoopt, dat moet gezegd worden. Voor de rest is dit opnieuw een van de wildste en meest creatieve actiegames die ik in jaren gespeeld heb. Hopelijk geeft Platinum ons nog drie Bayonetta's!

PETER



Nog eens tien uur erbovenop als je alles wil vrijspelen.

20 UREN



BASICS

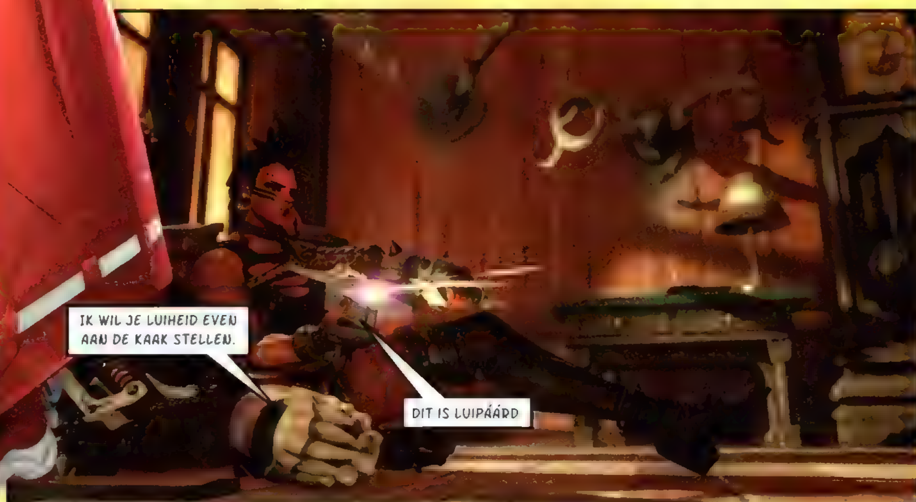
HACK 'N SLASH
PLATINUM GAMES/NINTENDO
1 SPELER
28-10-2022



OVERWATCH 2

EVER GET THA

Toen het tweede deel van Blizzards ijzersterke shooter in 2019 werd aangekondigd, stond Cody te springen in zijn huiskamer. Na 2000 uur in het origineel gestoken te hebben, was hij namelijk wel toe aan iets nieuws. Maar in aanloop naar release werden de nieuwsberichten steeds gekker. Free-to-play, battle pass, crossovers en andere sleutelwoorden spookten door zijn hoofd, met als klap op de vuurpijl een publieke executie van het origineel.



Ik schijt al zeven kleuren stront wanneer er een nieuwe patch note voor Overwatch wordt gedropt. Je weet immers nooit of jouw favoriete held straks weer vijf weken buiten de meta valt. Gelukkig zou het focuspunt van het vervolgdeel de volledig nieuwe singleplayercampagne zijn, bestaande uit verhalende missies uit het origineel als Storm Rising en seizoensgebonden missies als Junkenstein's Revenge. Niet direct de content waar ik Overwatch voor speel, maar leuk voor de afwisseling wanneer je drie keer op rij kansloos verliest omdat het hele team met aanvallers wil spelen.

I need healing!

Je begrijpt mijn verwarring en pijn toen regisseur Aaron Keller mij in een interview vertelde dat de singleplayer nog helemaal niet klaar was, en dat de multiplayer op 4 oktober in early access zou lanceren. Was dat niet het hele fucking bestaansrecht van deel 2? Enfin, we kunnen in ieder geval aan de slag met een handjevol nieuwe content, die er tegen mijn verwachtingen in wel toe doet. Drie nieuwe helden, acht nieuwe maps, een nieuwe spelmodus en wat cosmetische items. Verder is een aantal bestaande helden op de schop genomen, waardoor ze als nieuw moeten aanvoelen. Zo is Orisa haar schild verloren en is ze van een statische verdediger naar een agressieve aanvalstank gegaan, vuurt het kietelgeweer van Winston opgeladen stroomschokken af en is Bastion... nog steeds een klootzak.

Van de nieuwe helden is vooral Kiriko is een verrijking. Doordat zij net als Genji muren kan beklimmen, en er zelfs doorheen kan teleporteren, zijn medespelers echt op het allerlaatste moment op verrassende wijze nog te redden. Junker Queen is daarnaast de perfecte tank voor spelers die eigenlijk liever willen aanvallen; haar brede arsenaal aan aanvallen is heerlijk aan elkaar te rijgen en door haar eigenwijze persoonlijkheid voel je je een echte badass. Sojourn is tot slot door haar snel schietende railgun eigenlijk een soort van variant op Soldier 76 en dus perfect voor mensen die gewoon lekker hoofdjes willen klikken. Daarnaast kan ze met haar slide de high ground gemakkelijk bereiken, wat haar net iets extra's geeft.



Een mannetje minder

Wat echter significanter is dan de nieuwe helden en maps, is de nieuwe vorm waarin de multiplayer gespeeld wordt. Zo worden wedstrijden voortaan in 5-tegen-5-vorm uitgevochten, in plaats van 6-tegen-6. Dat is alsof de FIFA morgen bepaalt dat voetbalwedstrijden voortaan met een man minder gespeeld moeten worden. Dat zou wel wat losmaken bij de mensen. Het zorgt er in ieder geval voor dat het geheel weer fris aanvoelt, en dat we met nieuwe leercurves aan de slag kunnen gaan.

Maar hadden deze aanpassingen niet over een periode van een aantal maanden in het origineel kunnen gebeuren? Ja, maar dan zou het free-to-playmodel wel heel plotseling komen. Het is namelijk zo dat iedereen nu met Overwatch 2 aan de slag kan. Althans, met



weetje • weetje

Soldier 76 is ouder dan de gehele Overwatch-franchise. Hij werd ruim twintig jaar geleden al bedacht door Chris Metzen, een oud-werknemer van Blizzard Entertainment. In 2004 verscheen er zelfs een stripboekverhaal van de supersoldaat.

T FEELING OF DÉJÀ VU?



"Na een pot of twintig begint de subtiele verandering ten opzichte van deel 1 steeds positiever op te vallen."

een gedeelte, want OW1-spelers moeten de drie nieuwe helden eerst vrijspelen, en voor nieuwe spelers geldt zelfs dat ze een groot gedeelte van de bestaande helden moeten vrijspelen. En daar mogen zij dan zo'n honderd potten voor grinden. Ik hoop dat Lucio in ieder geval speelbaar is, die grindt namelijk net wat sneller [ik wil even zeggen dat deze grap mij trots maakt – Marvin].

Achter de tralies

Begrijp me niet verkeerd, ik ben echt niet vies van een gezonde grind. Zodra het de balans en eerlijkheid van een spel echter in de weg zit, vind ik dat wel kwalijk. Door het nieuwe verdienmodel beschikt namelijk niet iedereen direct over dezelfde speelbare helden. Dat is voortaan afhankelijk van eenieders individuele klokjestest; veel helden zijn niet direct speelbaar. Dat terwijl de magie van Overwatch juist zit in het anticiperen op de teamcompositie van de tegenstander, doordat je altijd kunt wisselen van personage.

Zo is het een stuk moeilijker om een goede Genji onschadelijk te maken wanneer Winston ergens achter de tralies van Burgers' Zoo zit. 'Gelukkig' moet je op Overwatch 2 eerst vijftig potten winnen voor je een competitieve match kan starten, dus heb je tegen die tijd in ieder geval alle helden in bezit. Anderzijds is een pot Quick Play verliezen ook gewoon niet leuk. Zeker niet als je dus eerst vijftig keer moet winnen om met je ervaren maten te spelen.

Nee, tot zover komt het nieuwe verdienmodel het spelplezier niet ten goede. Wat zonde is, want de gameplay is op bepaalde fronten nóg beter geworden. Zo zorgt het 5-tegen-5-systeem ervoor dat je als individuele speler net wat langer in leven blijft. Doordat er daarnaast doorgaans maar één tank per team opgesteld staat, is een gegroepeerd team een stuk vatbaarder voor schade. Dat zorgt ervoor dat je als team een stuk dynamischer moet opereren en meer gebruik moet maken van je omgeving. Een gevolg daarvan is dat het speltempo net wat hoger ligt en dat je met individuele kwaliteiten een stuk meer kunt bereiken dan voorheen. Je bent in Overwatch 2 dan ook net wat minder afhankelijk van je willekeurig toebedeelde teamgenoten.

Een ander subtiele, maar significante verbetering is trouwens de audio. Je beseft nu veel beter hoe groot de impact van verschillende aanvallen is. Zo hoor je het gekletter van Reinhardts bepantsering van mijlenver aankomen en kun je de impact van Soldier 76's Helix Rocket bijna voelen. Dat geldt trouwens ook voor de healing die je ontvangt van bijvoorbeeld Moira of Anna.



Meer dan een make-over

Ergens voelt Overwatch 2 als een excuus om het nieuwe free-to-play-verdienmodel te pushen. Maar na een pot of twintig begint de subtiele verandering ten opzichte van deel 1 steeds positiever op te vallen. Het kleurrijke karakter van de game komt nog beter uit de verf nu alles net even sneller en soepeler werkt. De overkoepelende gunplay lijkt nog responsiever, en de 5-tegen-5-opzet zorgt ervoor dat je als individu meer invloed op het spel hebt. Daarnaast durf ik te stellen dat de nieuwe content genoeg is om de interesse van een doorgewinterde Overwatch-speler te wekken. ✪

weetje • weetje
Cody's mains zijn Ana, Junkrat en Winston.

SCORE 78

Op dit moment is Overwatch 2 een ijzersterke online multiplayershooter. En ondanks dat we net als Tracer allemaal dat vreemde gevoel van déjà vu ervaren, is Overwatch 2 meer dan een 1.5-versie van het origineel. Het voelt als een evolutie die subtiel zorgt voor nóg betere gameplay. Het nieuwe verdienmodel laat wel een nare smaak achter.

CODY



50 uur, waarvan 10 in de rij voor het vinden van potten in de reviewperiode.

40-50 UREN



BASICS

MULTIPLAYERSHOOTER
BLIZZARD ENTERTAINMENT
1-10 SPELERS
OUT NOW

FIFA 23

COMEBACK VAN EEN GEVALLEN GROOTMACHT?

Vroeger kon je Graddus midden in de nacht wakker maken voor een potje Fifa. Tegenwoordig zou hij je meewarig aankijken en zeggen 'nu even niet schat, misschien morgen weer'. Weet Fifa 23 de passie weer aan te wakkeren?



Ik word oud. Dat merk ik aan dat de jaren steeds meer op elkaar lijken, en ik niet meer weet of ik dit jaar nou in Frankrijk op vakantie was, of toch in 2021. Vroeger was de release van de nieuwe Fifa nog een soort ijkpunt, maar van Fifa 22 en Fifa 21 herinner ik me ook al weinig. Zo dacht ik dat ik de vorige game een 50 had gegeven, maar toen ik het op PU.nl terugzocht, bleek dat Fifa 21 te zijn. Fifa 22 voelde na een maand echter net zo kut als Fifa 21, en dus was de 70 die ik aan Fifa 22 gaf achteraf veel te hoog. Het had meer in de buurt van de 50 voor Fifa 22 moeten zitten. Of was het nou toch Fifa 21? Ugh...

Laat ik het zo zeggen: de serie heeft me de afgelopen jaren zó teleurgesteld dat ik me niet meer kan heugen wanneer ik voor het laatst van Fifa heb genoten. Zelfs de naam geeft me een vieze smaak in mijn mond. Fi-fa. FÍFÁ! Bah.

Ik heb... plezier!

Van de naam zijn we volgend jaar af, van de game nog zeker niet. En Fifa 23 lijkt gewoon door te gaan waar het vorige deel eindigde: kut. Als ik de game opstart, zijn de servers down. De hippe liedjes in het menuscherm geven me koppijn. Jezus, wat is FÍ-FÁ toch style over substance. Er is echt NIKS veranderd. Mbappé kijkt me nog net zo verleidelijk aan als vorig jaar, klaar om me wat Fifa Points aan te smeren. Ennuh, sinds wanneer speelt Antony nog steeds bij Ajax?

Bijna wilde ik mijn PlayStation 5 weer uitzetten, klaar om met een in azijn gedoopte pen mijn Fifa 22-/21-/20-/19-/18-reviews te recyclen.

Maar omdat ik een serieuze gamejournalist ben, besluit ik de game toch een kans te geven. Het ziet er namelijk best mooi uit. Tussenfilmpjes en intro's voor wedstrijden zijn zelfs redelijk indrukwekkend, voor Fifa-begrippen. De animaties ook. Spelers doen soms een alles-of-nietspoging om bij de bal te komen en het gaat allemaal wat vloeiender. Dat komt door 'Hypermotion 2'-technologie, met duizenden extra animaties, zo meldt EA. Ik geloof het meteen. Ik kan zelfs ouderwets een beetje dribbelen, een beetje pielen in het vijandelijke strafschopgebied voordat ik met een splijtende pass Brian Brobbey bedien voor mijn eerste goal in Fifa 23. Mijn god. Ik heb... plezier!

Stats van RKC

Is Fifa 23 dan eindelijk weer een goede footie? Een spel waar iemand als ik, ouder dan mijn rimpelvrije huidje doet vermoeden, niet vatbaar voor hippe partnerships met Ted Lasso en opgegroeid met legendarische footies als Sensible Soccer, ISS en PES, lol aan kan beleven? Ja. En nee. Het is een beetje dubbel.

Laat ik met de tegenvallers beginnen: de nadruk op pace is nog steeds problematisch. Darwin Nunez, de miskoop van Liverpool, is een soort voetbalgod, terwijl het bij iemand als Tadic met een op papier prachtige 84-rating lijkt alsof de schoenendozen nog aan z'n kicksen zitten. Daarnaast kunnen de keepers er nog steeds geen houtjetouwtje van. Het geld moet

> **"Fifa 23 heeft me te pakken zoals Fifa 15, 16 en 17 me te pakken hadden."**

op zijn geweest, waarna EA besloot Joel Drommel van PSV te huren voor de mocap. Die lullo's laten soms de simpelste ballen door! Ook zit er wederom scripting in Fifa 23. Je merkt het gewoon als de game besluit: 'je staat nu 2-0 voor, ik zorg er even voor dat jouw spelers massaal de stats van RKC Waalwijk krijgen en je tegenstander die van Barcelona'. Het is rubberbanding in z'n meest lompe vorm en al jááááren een probleem in Fifa.



Oh, en Career Mode, Volta en andere opties die niet FUT heten? Waarom vraag je daar nog naar? EA vindt ze ook niet belangrijk!

Boem! KOEKOEK! confetti!

Toch ben ik een overwegend blije speler. Fifa 23's belangrijkste winstpunt zit hem er namelijk in dat alle ergernis een heel stuk minder is dan voorheen. Wedstrijden eindigen niet meer gemiddeld in 6-5, maar in 3-2. Het actiegeile 'boem! KOEKOEK! confetti!'-sfeertje is bijkans verdwenen. Ja, je kan nog steeds je stadion aankleden met felpaarse vlaggen + limegroene confettikanonnen en de bal veranderen in een donut met sprinkles (echt), maar je kunt het ook niet doen. Er zitten subtiele gameplayverbeteringen in zoals het oplaadbare superschot en de oplaadbare supertackle, en waar die voorheen kolderiek Mario Strikers-achtig zouden hebben aangevoeld, geven ze de gameplay in Fifa 23 een extra dimensie.

Gameplay die sowieso een hééééél stuk verbeterd is ten opzichte van ten minste de laatste vijf Fifa's. Het gaat trager, je AI-verdedigers happen minder dom/staan minder te suffen, en alhoewel pace dus nog steeds OP is, voelt het zelden oneerlijk; je defensie is een stuk beter in staat om doorgesnoven trickster als Vinícius en Mo Salah af te stoppen. In Fifa 23 kun je eindelijk weer een 'passing game' op de mat leggen en dat is exact de speelstijl waar ik (en laten we eerlijk zijn: elke andere oprechte voetbalfan) van houd. De extra animaties en physics van de Hypermotion 2-engine geven de game een onvoorspelbaarder karakter en ik kan niet benadrukken hoe belangrijk dat is. Het is een van de redenen waarom PES altijd zoveel beter was dan Fifa: als er maar één of twee manieren zijn om te scoren worden potjes saai en voorspelbaar. Het is juist als een bal in de negentigste minuut via de lat en de reet van de keeper over de lijn carambolEert, dat de essentie van voetbal aan het licht komt: strijdlust, spanning en sensatie tot het bittere eind.

NOG MEER NIEUWIGHEID:

Naast aanpassingen aan de gameplay, heeft EA in Fifa 23 meer zaken op de schop genomen. Een overzicht:

- **Clubvoetbal voor vrouwen - Leuk, maar is er iemand die dit speelt?**
- **Crossplay tussen PS5, Xbox en PC - Eindelijk: een manier om te testen of PC-gamers echt het masterrace zijn.**
- **Gratis WK-update aan het einde van het jaar - Dit is top, vroeger waren dat vaak aparte games.**
- **'Verbeterde' dode spelmomenten - Zou je meer controle moeten geven over pingels, vrije trappen en hoekschoppen, maar ik vond de UI vooral verwarrend.**
- **Nieuwe Chemistry in FUT - Doordat spelers niet meer per se vastzitten aan één positie, speel je tegen veel afwisselendere teams. Goed bezig, EA.**
- **'Moments'-modus in FUT - Speel legendarische momenten uit de rijke voetbalhistorie na. Ook perfect om Packs te verzamelen!**
- **Kleine toevoegingen aan Career en Volta, zoals tussenfilmpjes en de mogelijkheid om bestaande managers te kiezen.**

Bejaardentehuis

Ik had het niet verwacht, maar Fifa 23 heeft me te pakken zoals Fifa 15, 16 en 17 me te pakken hadden. Het begint weer op voetbal te lijken. Er is eindelijk geluisterd naar de bakken kritiek (al is het nog zeker niet genoeg) en dat geeft me hoop dat Fifa 23 een nieuw begin van de franchise inluidt. Dat ik, oude lul die ik ben, over een aantal jaar in het bejaardentehuis tegen mijn medebewoners zeg: 'Jongens, herinneren jullie je Fifa 23 nog? De game die jullie nu kennen als EA Sports FC, die het weer léúk maakte om footies op de spelcomputer te spelen.'

Alsjeblieft EA, gun me dat lolletje en breng niet over twee weken een update uit die ook van Fifa 23 weer een onspeelbare, dampende drol maakt... ✪

SCORE 70

Fifa 23 begint weer op voetbal te lijken. Het is eigenlijk te bizar voor woorden dat dat een plusplunt is voor een footie, maar de serie komt uit een diep dal. Hopelijk gaat EA vanaf komend jaar zonder het juk van de Fifa-naam (en kosten!) op deze voet verder...

GRADDUS

Ik kijk zelfs uit naar wat extra blessuretijd!

100+ UREN

BASICS

VOETBALGAME
EA/EA SPORTS
1-11 SPELERS
OUT NOW

RETURN TO MONKEY ISLAND

AHOY, META!

Na zich te revancheren met de eerste twee Monkey Island-games, kon Marvin niet anders dan wilde theorieën verzinnen over het einde van deel 2 en hoe dat vervolgd zou worden in Return to Monkey Island. En dat, tja... Dat... Wacht, is dat een driekoppige aap achter je?

MILDE SPOILERS!



Het einde van Monkey Island 2: LeChuck's Revenge staat nog altijd te boek als een van de meest verwarrende curveballs die een game ooit onze kant op heeft gegooid. Aan het einde van LeChuck's Revenge zijn hoofdpersonage Guybrush en zijn tegenhanger ineens kinderen in een pretpark. Broers. En de ogen van het LeChuck-kind lichten onheilspellend op wanneer de twee hun "ouders" achterna lopen.

weetje • weetje

Tip: zet in het Text & Language-menu van de instellingen de optie 'Writer's Cut' aan. Meer dialogen, "slechtere pacing", maar ook meer lol.

Heeft dit een diepere betekenis? Hebben we iets gemist? Komt er een nóg epischere conclusie?? Vragen die fans van de reeks decennia lang bezighielden – en vragen waar Ron Gilbert nog geen minuut voor nodig heeft om ze met de grond gelijk te maken.

Het gaat niet om de reis...

Wie verwacht dat Ron Gilbert na al deze tijd éíndelijk het overkoepelende verhaal van zijn Monkey Island-games kan vertellen zoals het ooit bedoeld was (na deel 2 nam hij immers afscheid), en wie verwacht dat Return alles op een prachtige manier aan elkaar schrijft... zal hierna nooit meer een Ron Gilbert-game willen spelen. Of ze in ieder geval nooit meer zo serieus nemen. Want Return gaat inderdaad verder waar deel 2 ophoudt, maar Gilbert heeft schijt aan jou en je theorieën.

In dat opzicht is het goed dat het begin van Return één grote virtuele middelvinger naar ons is; het schopt direct alle hoop voor een mooi, sluitend verhaal omver, en zet de toon voor een meta-aanpak die je doet afvragen waarom je in godsnaam zo lang zat te speculeren over zo'n verhaal. En dat is een prachtig iets, want in de tien uren die volgden zat ik totaal niet na te denken over het overkoepelende verhaal en mogelijke 'diepere betekenissen', en daardoor kon ik met volle teugen genieten van een heerlijk absurde en hilarische achtbaanrit met een piratenthema. Hoe cliché het ook klinkt: het gaat hier om de reis, en niet om waar je naartoe vaart. Iets wat gesymboliseerd wordt door het geheim van Monkey Island(tm), en Guybrush' allesvernietigende zoektocht ernaar.

Tot de nok toe

In Return to Monkey Island... keren we terug naar Monkey Island, maar minder dan je verwacht. Het grootste gedeelte van de game vindt plaats op Melee Island. En dat is een feest van herkenning, met niet alleen de bekende locaties uit deel 1, maar ook het weerzien met personages als de lookout, kok Bernard, mapmaker Wally en natuurlijk Stan. Het zijn vooral de dialogen met hen en de gortdroge opmerkingen van Guybrush op alles wat los en vast staat die de game zo'n feestje maken, met dank aan de voice-acting. Natuurlijk zijn

DE VIERDE MUUR

Return to Monkey Island staat bol van verwijzingen naar het ontwikkelingsproces en de rol van deze game als langverwachte sequel, en dat vaak met een heerlijke dosis humor en een gigantische knipoog. Zoals wanneer een oude bekende van Guybrush aan hem vraagt: "You look different somehow, new artstyle?" Of wanneer Guybrush het wrak van zijn geliefde schip uit deel 1 tegenkomt, en zich hardop afvraagt of "this forgotten wreck of a ship discarded on the beach" "highly symbolic" is. Nou, Guybrush, ik kan je vertellen dat dat niet zo is, en je wat mij betreft veel vaker terug mag keren.



weetje • weetje

Guybrush kan z'n adem tien minuten inhouden!



er ook veel puzzels aanwezig, maar die zijn redelijk makkelijk (ook op de 'moeilijke' stand). Het is een kwestie van de omgevingen afspeuren op dingen die je mogelijk kan gebruiken, en vooral logisch nadenken. Mocht je onverhoopt toch vast komen te zitten, dan is er voor élke handeling in de game wel een hint te vinden in een boek dat Guybrush bij zich draagt, waardoor je nooit helemaal vast zal komen te zitten of online een walkthrough moet opzoeken. En dat op een uitstekende manier: de eerste hint is oppervlakkig en geeft je een duwtje in de goede richting, en hoe meer je om hints blijft vragen, hoe directer (en gevuld met spoilers) ze worden.

En zo ga je op zoek naar een dweilboom – uhh, een dweilstokboom, vind je een manier om LeShip binnen te dringen door een zombie te worden, bekijk je sleutelgaten met een vergrootglas en houd je een boerwedstrijd met een stel ex-piratenleiders door de lucht in een opgeblazen kogelvis te inhaleren. Guybrush wordt lid van een geheime club van verhalenvertellers, vecht het uit met een zeemeeuw en wordt na een epische competitie vol list en bedrog koningin van een eiland. Je hebt van begin tot eind geen flauw benul van wat er komen gaat en wat het allemaal betekent (zie kader), maar Return to Monkey Island is tot de nok toe gevuld met memorabele momenten.

"Return to Monkey Island is tot de nok toe gevuld met memorabele momenten."

weetje • weetje

Return to Monkey Island gaat verder waar deel 2 ophield, maar dat betekent niet dat het alle andere games negeert. Uit Guybrush' scrapbook en tal van referenties in de game (zoals het feit dat hij en Elaine getrouwd zijn) blijkt dat die gebeurtenissen echt hebben plaatsgevonden. Ahum, 'echt'.

Hartverwarmend

De nieuwe artstijl is controversieel, maar het duurde niet lang voor ik niets anders meer wilde. Het oogt fris, uniek en modern, en past uitstekend bij de joligheid van de game, en vooral bij z'n droge humor. De muziek maakt het natuurlijk helemaal af, en doordrenkt de game met een heerlijk sfeertje.

Maar wat ik niet had verwacht, is dat alles bij elkaar er voor zou zorgen dat ik echt om de personages van Monkey Island zou gaan geven. Ik wist van minuut één dat het verhaal geen kant op zou gaan, maar Guybrush zijn kinderlijke naïviteit, en de manier waarop iedereen het hem gunt om eindelijk het geheim van Monkey Island te ontrafelen, zijn alsnog hartverwarmend. De onvoorwaardelijke steun van Elaine, het enthousiasme van Guybrush jr. (symbool voor de theoretiserende fans) en de verrassende nuchterheid van Guybrush aan het einde... Het heeft iets moois en menselijks, iets wat gewaardeerd zal worden door de oudere spelers die vanaf het begin al de Monkey Island-games spelen. Aan het einde van de rit wordt dat ook duidelijk gemaakt met een brief van Ron Gilbert, waarin hij uitlegt waarom deze game gemaakt moest worden.

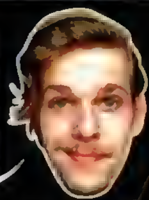
En nee, dat is niet om het geheim van Monkey Island eindelijk te onthullen. Guybrush vindt het geheim uiteindelijk wel, al blijkt het geheel in stijl het equivalent van een natte scheet. Maar hee, hij staat je waarschijnlijk wel goed. En mocht je er echt geen vrede mee kunnen sluiten, dan zijn er altijd meerdere eindes en post-credits scenes. Wat daarvan 'echt' is gebeurd? Tja, dat is aan jou.



SCORE 83

De terugkeer van Monkey Island laat zien dat het point-and-clickgenre zeker nog bestaansrecht heeft, en een unieke sfeer en 'pacing' kan bieden die je niet tegenkomt in andere genres. Een sluitend einde zal je hier niet vinden, maar als je dat na deze hilarische en licht emotionele achtbaanrit nog steeds wil, heb je niets van de game begrepen. Hmm, misschien is 'pretpark' een beter woord...

MARVIN



Maar dan moet je wel óveral bij stilstaan, dat is het waard.

10 UREN



BASICS
POINT-AND-CLICK
TERRIBLE TOYBOX/
DEVOLVER
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW META QUEST, PC VR

BONELAB VR
MEER IS NIET ALTIJD BETER

Bonelab VR is misschien wel de meest gehypete virtualreality-game sinds Half-Life: Alyx. Helaas is de opvolger van Boneworks VR echter totaal niet wat ik van de game had verwacht en komt hij niet eens in de buurt van de system-seller van Valve.

Boneworks VR kwam in 2019 uit op de PC en is nu nog steeds een van de meest interessante first-person shooters voor VR, met dank aan z'n bijzondere physics-based engine. Hierdoor is zo'n beetje alles in de game interactief en kan je met alles klooien, en ook de in-game character heeft een zogenaamde 'physics-based presence' waardoor je met je hele in-game lichaam 'echt' aanwezig bent in de game. Zo zou je bijvoorbeeld een knop in kunnen drukken met je digitale elleboog, maar ook met alles wat je kunt oppakken. Letterlijk alles in de game heeft z'n eigen physics.

Physics-trucjes

En ja, dat is heel erg tof, want het maakt de immersion gigantisch. Het bekende 'clipping', waarbij objecten en personages door textures heen kunnen gaan, is zo goed als onmogelijk, en het voelt zelfs eventjes een beetje lomp dat je in-game bijvoorbeeld tegen dingen aan kunt stoten. Je bent echt aanwezig in de game en de engine reageert daarop met allerlei physics-trucjes.

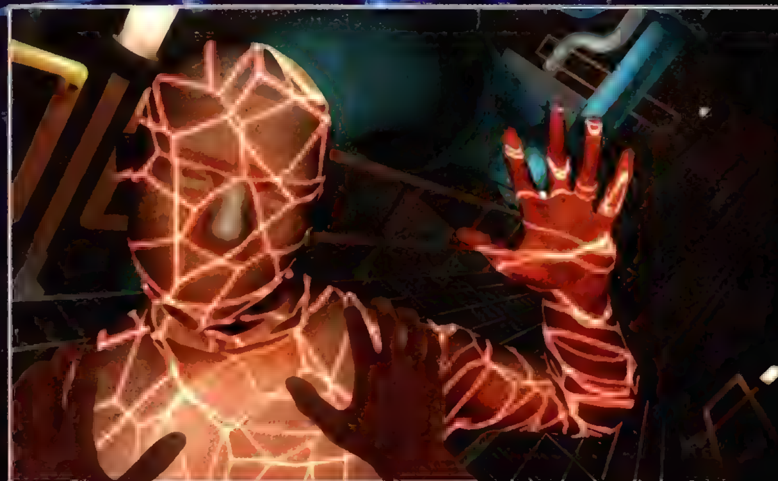
Boneworks VR heeft echter twee problemen. Ten eerste is de content in de game niet zo heel boeiend. Er zit een campaign-mode in van een uurtje of acht, maar die is zo saai en repetitief dat het eigenlijk hooguit een paar uurtjes had mogen duren. Naast de campaign is er een sandbox-mode, waarin je zelf los kan gaan met alle assets uit de game, maar ook dat is karig. Het is vooral de modding-community die vette dingen beschikbaar maakt, maar Boneworks VR heeft geen officiële ondersteuning, wat betekent dat je zelf de bestanden van de game moet gaan aanpassen.

Finetuning

Het grootste probleem van Boneworks VR is gek genoeg ook wat de game nou juist zo vet maakt; de physics. Door zo'n beetje alles in de game zijn eigen physics te geven loop je namelijk tegen behoorlijk wat bugs aan. Het is cool dat dit allemaal mogelijk is in de engine, maar er mist finetuning. Objecten en vijanden kunnen hierdoor raar reageren zodra ze in contact komen met andere physicssystemen. Dit kom je in de campaign hier en daar al tegen, maar in de sandbox-mode wordt pas echt duidelijk hoeveel verbeteringen er nodig zijn om alles echt lekker met elkaar te laten werken.

Daar komt bij dat het helemaal niet handig is dat alles eigen physics heeft. Een goed voorbeeld daarvan zijn kistjes die je kunt open maken voor items en collectibles. Dit doe je door een hendel vast te pak-










ken en naar boven te trekken, net als in het echt. In de praktijk trek je alleen vaak het kistje omver en soms zelfs de afgrond in, en vallen de items uit het kistje op de grond voordat je ze kunt oppakken. Super irritant!

Potentie

Waarom ik dit allemaal vermeld? Omdat ik goed duidelijk wil maken waarom de opvolger van Boneworks VR zo tegenvalt. Ik had namelijk gehoopt dat Bonelabs VR al deze problemen zou aanpakken en dat de potentie van de physics-based engine er nu echt goed uit zou komen. Mijn verwachting was dat Bonelabs VR na Half-Life: Alyx een echte system-seller zou worden. Een mind-blowing VR-ervaring.
Maar in plaats van het finetunen van de physics voor een echt vette, gepolijste ervaring, is er juist voor gekozen om de engine zo goed als volledig met rust te laten en de game vol te proppen met nog veel meer mogelijkheden, objecten, wapens en vijanden, die op een slappe manier worden samengevoegd in de nieuwe campaign-mode. En ja, al die physicssystemen bij elkaar zorgen voor meer bugs en problemen dan ooit.

Potentie

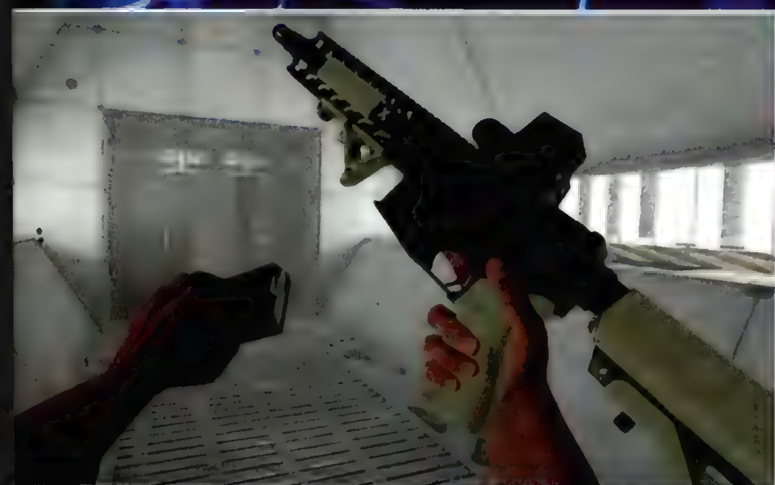
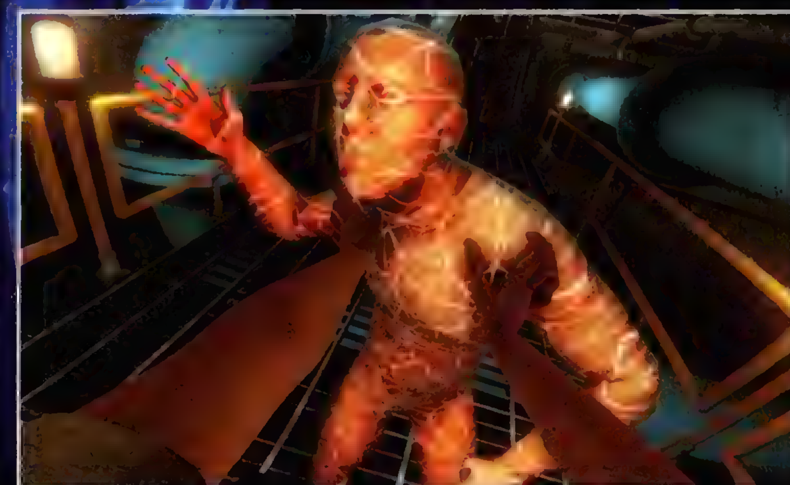
Dit is ergens nog wel geinig om te zien, vanuit een technisch oogpunt, maar al die physicssystemen hebben in Bonelabs VR ook behoorlijk wat negatieve invloed op de bewegingen van het personage. Zo zitten er nu flink wat platform-elementen in de game waarbij je moet springen en klimmen, en daar word je niet alleen kotsmisselijk van, maar het werkt 80 procent van de tijd ook nog eens voor geen meter. Je pakt constant per ongeluk verkeerde dingen vast in de omgeving, en als je al het juiste te pakken hebt is het nog maar afwachten wat het physicssysteem gaat doen.
De campaign-mode is dan ook nog eens in twee delen verdeeld, waarbij je na een intro van een uurtje ineens ongeïnspireerde mini-games verplicht moet doorlopen om verder te kunnen met het flinterdunne verhaal. Dit is zo gedaan om aan te tonen wat er mogelijk is met de engine van Bonelabs VR, want mods worden in dit vervolg godzijdank wel ondersteund. En dat is zo'n beetje het enige dat echt is verbeterd ten opzichte van zijn voorganger.
Ja, het is cool dat mods nu officieel mogelijk zijn en ik ben ervan overtuigd dat de community fantastische dingen zal bouwen, maar Bonelabs VR toont ook aan dat meer niet altijd beter is. »

SCORE:



KOTSGEHALTE:

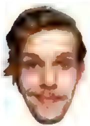


VR VIEW: NOOB-EDITIE

Tweeënhalf jaar lang de VR View nakijken doet dingen met je, zo blijkt nu ook Marvin onder de virtuele realiteit is gezwicht. Hij haalde zijn eerste headset in huis en wil niet meer terug naar een VR-loos bestaan.





Florian! Eindelijk, na jaren aan twijfelen, heb ik toch maar mijn eerste VR-headset aangeschaft. Een Oculus-- uhh, Meta Quest 2! De beste beginner-headset die je nu kunt halen, of niet?



Yes, welkom in de wondere wereld van virtual reality, Marvin! Wat heeft je doen beslissen om zelf een VR-headset in huis te halen? En ja, de Oculus (ik vertik het om 'm Meta te noemen, LOL) Quest 2 is absoluut nog steeds een goede keuze, en niet alleen voor beginners hoor. Ik zou je wel aanraden om met wat rustigere VR-ervaringen te beginnen. Je moet als het ware je 'VR legs' ontwikkelen door een beetje je brein te trainen hoe om te gaan met de toch wel heftige ervaring voor je zintuigen. Daarom zet ik ook het kotsgehalte in de reviews in de VR View! Heb je inmiddels al wat gespeeld en ooh, heb je ook een vette gaming PC?

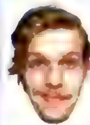




Nou, die vette game-PC was juist een van de redenen om de headset in huis te halen. Na het lezen van jouw reviews van onder ander Half-Life: Alyx, en het zien van wat er allemaal mogelijk is met een Quest 2 aan een PC, werd ik toch wel erg enthousiast. Maar om te beginnen heb ik gewoon ouderwets Job Simulator opgestart, lekker met de virtuele benen aan de grond. Moet wel toegeven dat die eerste sessies al redelijk intensief waren, zeker voor iemand die als een idioot begint te zweten zodra hij een VR-headset op zet...

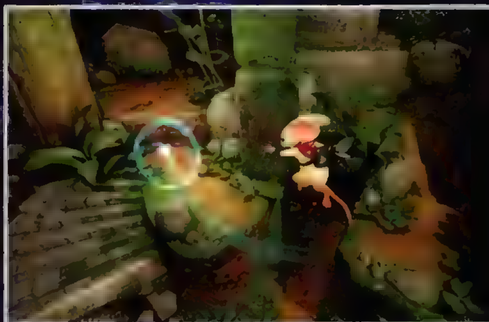


Haha, Job Simulator is absoluut een aanrader. Alleen al het feit dat je zo'n beetje alles om je heen kunt oppakken en wegsmijten is ontzettend vermakelijk en het helpt ook zeker dat de game zichzelf totaal niet serieus neemt en je lekker lol kunt trappen. Het toont als geen ander aan hoe een simpel, en op papier zelfs saai idee, haast magisch kan zijn in VR. Als je dit leuk vindt, moet je overigens ook zeker Vacation Simulator proberen; dan sta je in ieder geval op het strand te zweten.



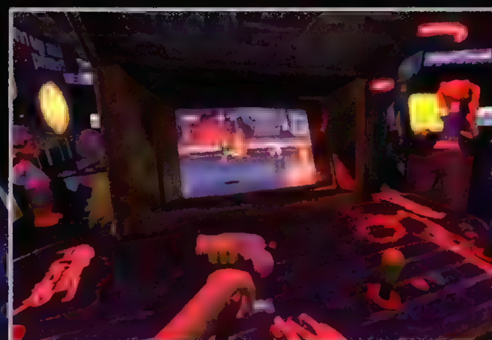
Het is nu al dé game die ik al mijn vrienden laat spelen die niet gewend zijn aan VR, echt heerlijk dom en lollig. En dat zweten van mij is wel ergens goed voor geweest, want ik besloot om een grote ventilator op de grond te zetten. En wat blijkt, niet alleen helpt dat tegen het zweten (ik kan nu wél twee uur gamen zonder te verdrinken), maar het houdt je ook op een hele subtiele manier 'gegrond'. Zonder dat je naar de markeringen op de grond kijkt voel je door de luchtstroom al waar je staat in je kamer, waardoor je dus beter kunt inschatten welke bewegingen je kunt maken zonder de koelkast een mep te geven, als je daarbij in de buurt staat. En dat zonder de 'immersion' te breken! Een aanrader, al werkt het trekken van een virtueel speelkader ook echt fantastisch (net als dat twee keer tikken op de zijkant van de headset om de camera's te activeren - check die instellingen!).











FLORIANS AANRADERS VOOR VR-BEGINNERS

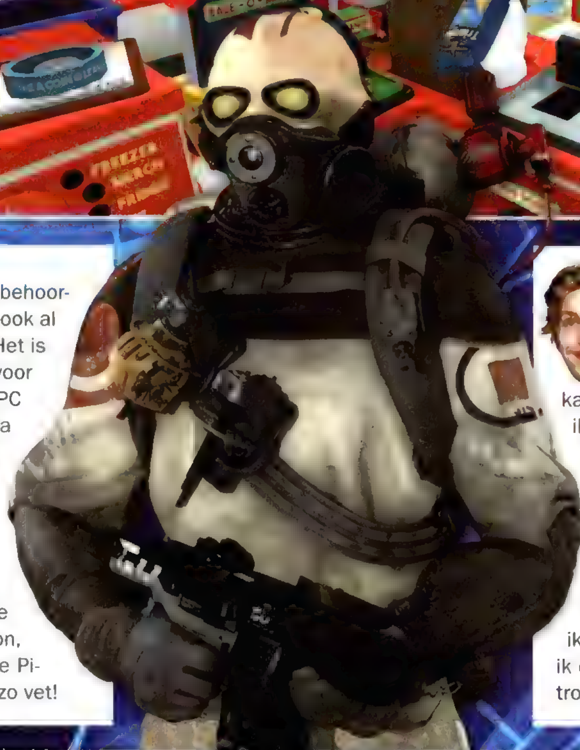
Dit lijstje stuurde Florian aan Marvin mee nadat hij zijn Quest 2 kocht. Het zijn allemaal native Quest-games, wat wil zeggen dat je er geen (dikke) PC voor nodig hebt om ze te spelen:

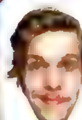
- **Beatsaber**
- **SynthRiders**
- **Superhot VR**
- **Red Matter**
- **Moss**
- **A Fisherman's Tale**
- **Job/Vacation Simulator**
- **Space Pirate Trainer**
- **Pixel Ripped 1995**



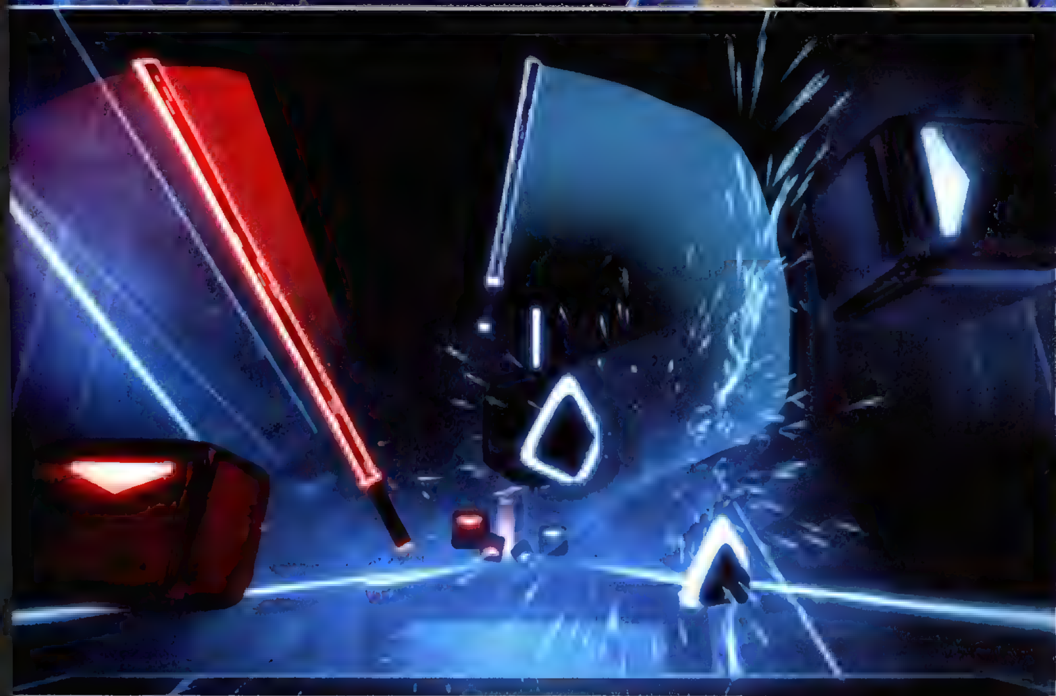


Haha, goede tip, VR-gaming kan inderdaad behoorlijk inspannend zijn! En okay dan, je was dus ook al op de hoogte van Oculus Link, lekker bezig! Het is inderdaad mega cool dat je ook VR-games voor de PC gewoon met de Quest kunt spelen, mits je PC daar krachtig genoeg voor is natuurlijk. Doe je dit via je wifinetwerk thuis, of heb je een kabeltje getrokken van je PC naar je Quest? Het werkt echt heel goed en vooral in games als Half-Life: Alyx, waarin je lekker aan het bewegen bent, is het fantastisch dat het draadloos kan. Daarover gesproken, heb je een beetje ruimte thuis voor een groot virtueel speelveld? Tip: Neem je Quest eens mee naar buiten! De tracking-camera's werken niet zo goed in de volle zon, maar op bewolkte dagen heb ik een paar keer Space Pirate Trainer en Beat Saber gespeeld in de hele tuin, zo vet!



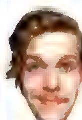


Omdat ik mijn router deel met een buurvrouw en die bij haar staat is het net niet krachtig/dichtbij genoeg om Link aan te kunnen, helaas. Maar nu ik een kabel van 5 meter in mijn PC heb gestopt, wil ik niet meer terug; die graphics en vooral de betere framerate zijn een gamechanger. Ja, je moet er bewust van zijn dat er een kabel in zit en dat je niet langs je achterhoofd kan zwaaien zonder spijt te krijgen, maar in de meeste games die ik gespeeld heb is dat goed te doen. Moet wel toegeven dat ik Alyx nog altijd niet heb geprobeerd - ben bang dat ik alle andere games voor mezelf verpest als ik die eerst speel... Beat Saber in de tuin klinkt trouwens heerlijk koel! Dat ga ik zeker proberen.





Ah, in dat geval... Wist je dat er binnenkort een soort stand-alone mini-routers worden verwacht om PC-VR-games mee te versturen naar je Quest? Het zijn Wifi 6 USB-adapters die direct verbinding met je headset maken. Het netwerk van de buurvrouw niet meer nodig! Maar je hebt nog een hoop te spelen en tegen de tijd dat ze uitkomen ben je wel klaar voor Half-Life: Alyx, nu nog steeds de allervetste VR-game. En laat je niet afschrikken door een beetje zweet en misselijkheid. Je brein went echt aan VR en dat is het absoluut waard!



Oh, dat zou een goede uitkomst zijn! Dan ik hoef me iets minder bewust te zijn van hoe ik sta, wat ongetwijfeld bijdraagt aan de immersion als ik weer eens uren in een RPG rondloop of zombies afslacht. Maaruh, daarover meer op de volgende pagina's. En wat je zegt; met elke sessie wordt het makkelijker, en neemt volgens mij zelfs het zweten iets af... Thanks voor de tips, Florian! »

MARVINS EERSTE VR-GAMES



In de vorm van Florians beginnerlijstje had Marvin een hoop huiswerk, maar hij kreeg het niet helemaal af. Hier bespreekt hij de games die hij wél speelde, en waarom hij voor de zestienmiljoenste keer de verleiding van The Elder Scrolls V: Skyrim niet kon weerstaan.

KEUZESTRESS

Welke versie moet ik hebben? Moet er een strap bij? En welke andere accessoires? Dit zijn Florians antwoorden, en waar Marvin uiteindelijk voor heeft gekozen:

• "De **128GB-versie** van de Quest 2 is prima, zeker als je hem vooral aan je PC hangt. De gemiddelde Quest-game is zo'n 500MB tot een paar GB." Aangezien de Quest nu permanent aan mijn PC hangt, kan ik dit beamen!

• "De **Elite Strap** is awesome, maar echt alleen nodig als je lange VR-sessies houdt. Probeer eerst de originele strap!" Nou, ik ben vrijwel direct voor een nieuwe strap gegaan van een derde partij, die veel steviger aanvoelt en waarvan de zachte kussentjes ook heerlijk om m'n hoofd zitten. Kost wat (zo'n 50 euro), maar dat is het wat mij betreft wel waard als je dagelijks een paar uurtjes speelt.

• "Je hoeft niet per se de **Link Cable** te gebruiken, die is inderdaad overpriced. Een góéde, snelle USB-kabel is ook geschikt." 100% waar, de kabel van Meta zelf is belachelijk duur. Ik heb voor een paar tientjes een kabel van 5 meter op de kop getikt, en die werkt uitstekend. Wel even goed vastmaken aan de headset met een stukje klittenband, zodat hij er niet uit schiet!

• "**Extra batterij** is overbodig. Je neemt sowieso af en toe pauze (heftig voor je zintuigen) en dan gooi je hem steeds even aan de lader." Ook hier heeft Florian weer gelijk, terwijl ik vooraf echt dacht dat ik wel even vijf uur in VR zou rondrennen. Drie uur haal ik misschien wel bij een rustige game, maar het is zo belastend voor de zintuigen (lees: ik krijg hoofdpijn) dat ik liever wat vaker pauze houd.

• "De **speakers** van de Quest 2 zijn behoorlijk okay. Voor beter geluid kun je het beste een grote over-ear headset pakken." Ik dacht dat ik vanwege de immersion volledig afgesloten wilde zijn van mijn omgeving, maar eigenlijk vind ik de speakers van de Quest 2 vooralsnog prima. Je wilt namelijk ook weer niet té veel in VR opgaan en volledig vergeten waar je in je huis staat. Zo heb ik m'n koelkast dus al eens een mep verkocht...



KORT MAAR KRACHTIG

Veel VR-games zijn lekker kort of zijn geschikt om eventjes een halfuurtje op te pakken. Dit zijn de titels die Marvin heeft gespeeld in zijn eerste weken als VR-gamer (in deze volgorde):

• **Job Simulator:** Zoals gezegd een perfecte game voor beginners, want zelfs de domste handelingen zijn leuk als je voor het eerst een VR-headset opzet. Koken, auto's repareren, achter de kassa staan... En ondertussen alle mogelijke spullen op NPC's gooien, natuurlijk.

• **Vader Immortal: Episode 1:** Deze stond niet in Florians lijstje, maar bij het idee dat ik de Force kan gebruiken en met een lightsaber kan zwiepen in VR... Tja, die moest ik meteen downloaden. De game zelf is zeker niet geweldig, al is dat lightsabergevecht aan het einde, zij aan zij met Darth Vader, wel heel badass. Die man is ook verdomd imposant in virtual reality...

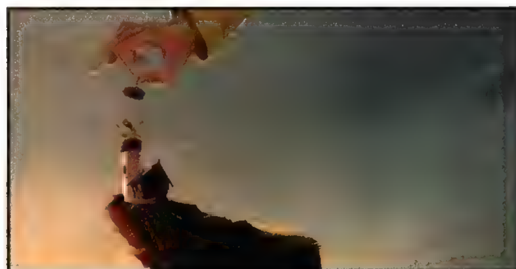
• **A Fisherman's Tale:** Wat ben ik blij dat Florian deze aanraadde! Een héérlijke game, die dingen doet die ik nog nooit heb meegemaakt (ja, ik wil niet te veel verklappen). Heb je een VR-headset, dan is dit verplichte kost. Zo leuk vormgegeven, zo leuk bedacht; echt fantastisch puzzelvermaak. Had van mij veel langer mogen duren dan een paar uurtjes.

• **Beatsaber:** Deze game ken je inmiddels vast wel. Op de maat van de muziek als een idioot met je armen zwaaien, wie wil dat nou niet?

• **The Thrill of the Fight VR:** Een VR-game die verrassend goed boksen over weet te zetten naar een virtuele omgeving. De tegenstanders zijn niet compleet nutteloos, je slagen worden goed getrackt (net als je lichaamsbewegingen) en het is een flinke work-out, dus als je graag naar boksen kijkt is The Thrill of the Fight een hele grote aanrader. Lekker meppen, en zweten!

• **Moss:** Een enorm schattige puzzelgame waarin je boven de kleine Quill uittorent en hem door een mooie wereld probeert te loodsen. In vier uurtjes ben je er wel mee klaar, maar ik hoop nu al dat er meer puzzelgames met platform-elementen a la Moss worden gemaakt (ja, deel 2 moet ik nog spelen!).

• **Blade and Sorcery:** Deze game heeft een verrassende learning curve, en ik moet er dan ook nog heel wat uurtjes in steken, maar de VR-combat in Blade and Sorcery is zó vloeiend dat je het in bijna elke VR-game wil hebben. Je kunt hier echt je perverse creativiteit de vrije loop laten, en op de meest sadistische manieren NPC's uitmoorden.





RED MATTER

Poeh, Red Matter is helemaal een game voor mij. In je uppie een verlaten ruimtestation ontdekken waar iets raars aan de hand lijkt te zijn, met tal van (omgevings)puzzels en een prima sfeertje – ik hou ervan. Sprenkel er wat lichte horrorelementen overheen, en een flinke dosis mysterie, en je hebt een van de beste VR-games die ik tot nu toe heb geprobeerd. Ik ben wel blij dat ik 'm via mijn PC kon spelen, want de game ziet er best mooi uit en de extra framerate maakt het alleen maar beter. Zonder m'n PC was het rondvliegen namelijk enigszins misselijkmakend. Kan niet wachten om deel 2 aan te slingeren!





SUPERHOT VR

Superhot heb ik altijd al willen spelen, maar ik wist vanaf dag één dat ik hem het liefst in VR zou spelen. En dat (jarenlang) wachten was het waard, want holy shit, wat is dit een fantastische game! Ik heb me nog nooit zo als Keanu Reeves (lees: John Wick en Neo) gevoeld. Het concept dat de combat één grote puzzel is, is briljant. Het is wel ontzettend intensief om van die rare gasten op je af te zien rennen – een vriend van mij kon het niet handelen en zette na de eerste confrontatie de headset al af –, maar je voelt je helemaal het mannetje als je een groep met de grond gelijk maakt door tactisch flessen en asbakken rond te gooien.

THE WALKING DEAD: SAINTS & SINNERS

Dit is 'm, dé zombiegame die ik altijd al heb willen spelen zonder dat ik het wist. De postapocalyptische wereld induiken, met zombies gevulde huizen doorzoeken en allerlei spullen scavengen en missies voltooien, en ervoor zorgen dat je voor het donker weer huiswaarts keert... Zo. Fucking. Spannend. De combat is ook nog eens om te smullen. Het gaat me dan ook niet vervelen om een zombie op me af te zien strompelen, en hem met een goedgemikte aanval een kapotte fles in zijn hoofd te steken. Om 'm er vervolgens weer met geweld uit te trekken. Ik moet er nog wel aan wennen dat ik niet zo lang als ik wil een level kan doorzoeken, want voor je het weet staan er tientallen zombies buiten en word je compleet overrompeld als je naar huis wil. En dat is echt niet goed voor m'n hart.





THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Todd Howard, jij bastard, je hebt het weer geflikt. Na mijn Xbox 360, mijn PlayStation 4, mijn PC, mijn koelkast en mijn tostiapparaat, speel ik Skyrim nu ook in VR. En ik vind het niet fijn om hier op te schrijven: maar man, het is een van de meest memorabele gamemomenten van m'n leven geworden. Skyrim is nog altijd een prachtige locatie, en daar in VR doorheen lopen is iets waar ik nog elke keer kippenvel van krijg. Die prachtige omgevingen, de bergen die boven je uit lijken te torenen, de heerlijke muziek en sfeer... Als je een dikke PC hebt, én een VR-headset, dan moet je dit een keer meemaken.

Eén klein probleempje: de basisversie van Skyrim VR is om te janken. Echt, het werkt voor geen meter en je kunt vrijwel niets in de omgeving oppakken of aanraken. Maar er zijn een hoop fanatieke modders, en met iets wat een 'Wabbajack' heet kun je in één keer een flinke hoeveelheid mods downloaden en installeren. Ik gebruikte daar Nexus Mod Manager voor, en downloadde in totaal zo'n 200 mods voor Skyrim VR. Dat maakt de immersion duizend maal beter; je kunt werkelijk alles aanraken en omver duwen en de combat (ik gebruik een zwaard én een spreuk) is één groot hack-and-slash-feest. Ook met pijlenboog schieten is heerlijk. Hoewel ik de game na tig playthroughs nog ken als mijn broekzak, ben ik na ongeveer twintig uur in VR weer volledig in de ban van Skyrim, en iets zegt me dat dit niet mijn enige playthrough wordt... ✖

OOK GESPEELD

VERWARMING UIT, PS5 AAN: LAAT DE WINTER MAAR BEGINNEN



NIET ALLEEN VOOR TREINGEKKIES



Titel: Railgrade
Platform: PC, Switch
Prijs: 19,99

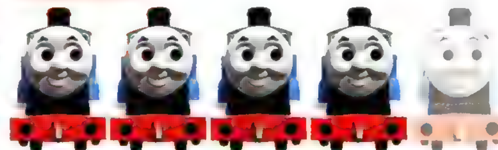
Logistieke puzzels oplossen door rails en treintjes te spelen. Dat is de minst sexy manier om Railgrade te omschrijven. Maar laten we eerlijk zijn: **er is geen sexy manier om deze game te beschrijven.** Toch is Railgrade een leuk gamepie. En niet alleen als je een treingekkie bent.

In een vage, licht grappige futuristische tijdlijn ben je uitverkoren om kolonies te ontdoen van logistieke problemen. Maar niemand neemt dat, of jou, eigenlijk serieus. Om te illustreren hoe weinig fucks er worden gegeven, blijkt dat in deze toekomst dé manier om goederen te transporteren de trein is. Een schijtlading aan levels wordt uit de kast getrokken om jou bijvoorbeeld uit te dagen grondstof A naar fabriek B te krijgen; product C kan vervolgens geëxporteerd worden en zo kun je een bepaald doel halen. Hoe sneller je dat doet, hoe beter, want per behaalde toptijd krijg je vouchers, die je weer in kunt zetten voor upgrades.

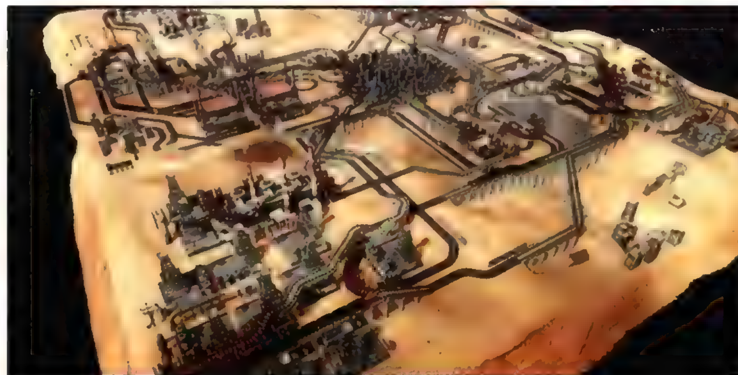
Railgrade begint vrij simpel, **maar binnen de kortste keren ben je je brein aan het breken om je treinverkeer zo efficiënt mogelijk te regelen.** Want de scenario's worden steeds ingewikkelder. Steden moeten bevoorraad worden, producten uit fabrieken zijn weer grondstoffen voor een andere industrie; kies je om te exporteren of om je stad groter te laten worden? Het concept is simpel, kan superingewikkeld worden, maar tegelijkertijd blijft het door de beperkte grootte van de scenario's allemaal prima te behappen.

Ik heb me dus prima vermaakt met Railgrade. De puzzels zijn uitdagend, **spelen met treintjes blijkt gewoon heel leuk** te zijn en het is op een bepaalde manier heel rustgevend om een kolonie op de, uhm... rails te krijgen. Ook al ben ik niet bepaald fan van handhelds, lijkt dit de perfecte game om af en toe op de Switch aan te slingeren om even bij te komen van een drukke dag. Of ben ik nu toch een treingekkie?

SCORE:













NEDERLAND NIET LANGER ONPARTIJDIG IN WW1



Titel: WW1 Isonzo – Italian Front
Platform: PC
Prijs: 29,99

Isonzo is alweer **het derde deel in een serie WW1-shooters van het Nederlandse BlackMill Games.** En voor zover ik weet, is dit de eerste van deze trilogie die we behandelen in de PU. Moeten we ons daar hard voor schamen? Nou, misschien wel een beetje. De maximaal 20 tegen 20 FPS-gevechten in deze multiplayer-only milsim zijn namelijk best indrukwekkend. In dit deel vechten de Austro-Hongaarse en Italiaanse Eerste Wereldoorlogsoldaten het uit op het Italiaanse front. In **de prachtige bergen van de Alpen en in de Isonzo-riviervalleien** kan je van prachtige uitzichten genieten, als je niet te hard bezig bent met het afschieten van knoertoude geweren en roestige bajonetten in buiken laten ploffen. Want die zijn natuurlijk helemaal authentiek, rechtstreeks uit welk goddeloos jaar deze greppelellende zich dan ook afspeelt.

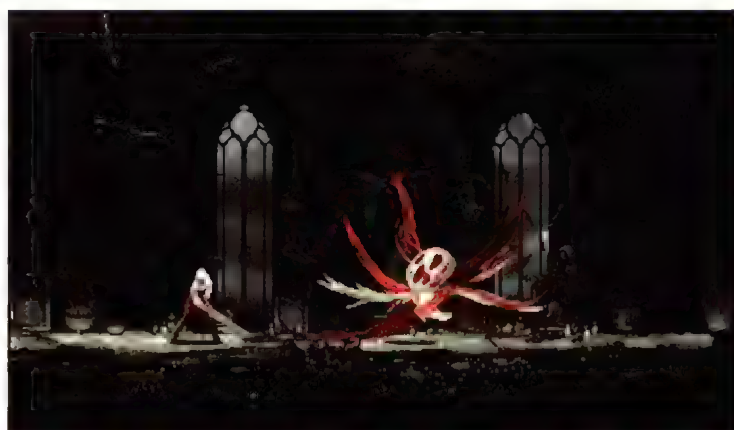
Want **als Isonzo iets is, dan is het wel historisch correct**, met de oorspronkelijke uniforms, bajonetten op het schietgerei, gasmaskers om die nasty gasaanvallen te overleven, maar ook tactieken die destijds daadwerkelijk gebruikt werden, en zelfs een flare-systeem dat heel accuraat schijnt te zijn qua kleuren en formaties. Daarnaast zijn de klassen vast ook authentiek, maar daarom niet minder standaard: een sniper, een assault die meer ammo kan dragen, een engineer die prikkeldraad en alles neer kan kwakken, een officier en de allround rifleman. De Mountaineer valt nog het meest op, want een class die zich rapper over het veld kan bewegen heb ik nog niet vaak gezien.

Ik vond Isonzo in ieder geval verrassend lekker wegknallen en zelfs op de Steam Deck had ik al snel wat gelevelde classes en gewonnen battles. **Natuurlijk is een Battlefield 1 een stuk indrukwekkender als WW1-shooter**, want die game is 25x zo duur om te maken, maar als je daar uitgeschoten bent, dan is Isonzo een prima opvolger, helemaal als je vorige delen Verdun en Tannerberg er ook nog bij shopt. Bovendien staat Blackmill erom bekend dat ze hun WW1-games meer dan regelmatig updaten, dus daarmee hebben ze Nederlands onpartijdigheid tijdens de Eerste Wereldoorlog meer dan goedgemaakt.

OORDEEL:







CHARMANTE CHARGES EN PITTORESKE PIXELS

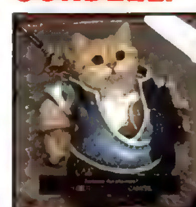


Titel: Moonscars
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,99

Moonscars is een grimmige 2D action-platformer met overtuigende pixel-art die is ontwikkeld door Black Mermaid. Eigenlijk een weinig verrassende insteek voor een indiegame, want **volgens mij schrijf ik maandelijks een Ook Gespeeld-stukje over een soortgelijk spel.** Meestal ben ik gedurende het eerste uur van zo'n spelletje vooral bezig met mezelf moed inpraten dat het vast nog wel leuk wordt. Moonscars begint daarentegen heel uitnodigend. **Zo word je direct geconfronteerd met prachtige environmental storystelling** en zie je allerlei verleidelijke plekjes waar je voorlopig nog niet naartoe kan.

Ook de combat voelt goed, en dat komt niet alleen door de subtiele trillingen uit je controller bij een rake klap. Zo zijn er veel aanvalscombinaties mogelijk en is er zelfs sprake van een willekeurigheidsfactor wanneer je een speciale aanval inzet. Los daarvan wordt iedere aanval aangesterkt door genoeg bergen korrelige bloedspetters, altijd leuk. **Ook de baasgevechten houden je lang genoeg bezig.** In dat opzicht checkt Moonscars praktisch alle Soulsborne-boxen. Daarnaast voelt doodgaan altijd als je eigen schuld. En dat is naar mijn mening het grootste compliment dat je kunt maken bij dit soort klonen. Enfin, laten we niet té hoog van de toren blazen, want het is en blijft een vrij logisch spelletje. Maar wel eentje met net wat meer charme dan je zou verwachten.

OORDEEL:







ELDRITCH ELLENDE



Titel: Lovecraft's Untold Stories 2
Platform: PC
Prijs: 24,99 euro

Tijdens mijn nooit eindigende speurtocht naar interessante games voor deze rubriek, zijn er een paar woorden die me vaak onmiddellijk weten te triggeren. Als een mailtje met een persbericht over random game X melding maakt van 'turn-based', 'XCOM-like', 'strategy', 'sci-fi', 'tactics', 'roguelike', 'RPG' (het liefst zonder 'action' ervoor, want dan is het negen van de tien keer een soulslike) of een combinatie ervan, dan is er zeker een kans dat ik een code aanvraag. **Ook 'Lovecraftian' is zo'n trigger-woord**, dus schrijf ik nu dit stukje.

De laatste paar decennia van m'n leven heb ik amper boeken gelezen, maar ik lúíster zo nu en dan wel naar specifieke literatuur. George R.R. Martin zijn werk bijvoorbeeld, maar recenter weet **de kosmische horror van H.P. Lovecraft** me enorm te fascineren (zoals de trouwe lezer me nu waarschijnlijk al vijftien keer heeft zien schrijven). Die fascinatie heeft ervoor gezorgd dat ik prima titels zoals Moons of Madness en Forgive Me Father voorrang heb gegeven, maar nu zorgt het ervoor dat ik mezelf in Lovecraft's Untold Stories 2 heb geworpen. Een minder positieve wending.

Laat ik het zo zeggen: ik kan me moeilijk voorstellen dat dit een tweede deel is. Want als de voorganger van Untold Stories nóg simpelere en gebrekkigere gameplay heeft dan deze, hoe heeft het dan ooit een vervolg gewaarborgd? De sfeer mag dan wel prima zijn, dankzij de duistere, alhoewel repetitieve muziek en het briljante bronmateriaal, **maar verder is er weinig interessant aan deze isometrisc action-RPG**. Geen van het beperkte aantal handelingen voelt bevredigend of fijn, zelfs het verzamelen van loot en het gebruiken van je armzalige powers niet, waardoor het aanvoelt als een belachelijk goedkope Diablo II-kloon. Mijden als de Yog-Sothoth, deze game.

SCORE:







ZOALS EEN LEGO-GAME HOORT TE ZIJN



Titel: Lego Bricktales
Platform: PC, Switch, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5
Prijs: 29,99

Wat krijg je als je een Playmobil-kind laat Legoën? Verdomd lelijke bouwwerken. Althans, dat dacht ik voordat ik aan Lego Bricktales begon. Deze Lego-game is namelijk **geen kinderachtige licentiegame met oppervlakkige combat, maar precies wat het moet zijn: een bouwgame**. Vanuit een isometrisch perspectief kijk je neer op een koddige wereld waar het ene na het andere probleem in je schoot wordt geworpen. Een piloot zit vast in een boom, een standbeeld is ingestort, de brug is kapot: aan jou om lekker shit te bouwen.

De mechanieken van lego lenen zich dan ook uitstekend voor dergelijke bouwwerken. Vaak is de opdracht: bouw maar iets wat op een brug lijkt. Met een aantal beschikbare blokken flans je dan wat in elkaar, waarna een robot een testritje maakt om te kijken of de boel niet instort. Maar het kan natuurlijk altijd beter, mooier. **Bricktales verleidde zelfs mij om een krakemikkige houten brug te veranderen in de Tower Bridge.** Dit is hoe het moet voelen om een Lego-kind te zijn. Wel zit de besturing af en toe behoorlijk in de weg. Je selecteert blokken namelijk met een cursor, om ze vervolgens te bewegen, draaien en vast te klikken. Op console heb je daarbij al gelijk door dat Bricktales waarschijnlijk veel beter werkt op PC.

Er zijn weliswaar een aantal shortcuts om blokken snel ergens tussen te priegelen, maar soms voelt het allemaal nét even te omslachtig. Dat het perspectief niet altijd even duidelijk is en de camera wat ongemakkelijk inzoomt helpt daar ook niet bij. Dat is zonde, want verder is Bricktales een heerlijke game. Het is alsof je een middagje zit te Legoën, onder het genot van een geinig verhaal, rustgevende muziek en prachtige graphics. Nogmaals: zoals een Lego-game hoort te zijn.

SCORE:







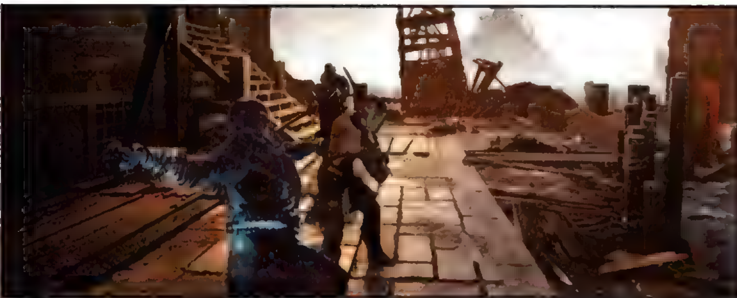
OP JE BOARD EN OP JE BEK



Titel: Session: Skate Sim
Platform: PC, Xbox One, Series X/S, PS4, PS5
Prijs: 39,99

Session is fucking moeilijk. Zelfs als je de game start met de 'makkelijke' besturing, waarbij je onder andere niet zelf je board hoeft op te vangen na een truc en niet een bepaalde input moet geven om botbreuken te voorkomen bij grote drops. **Skaten is namelijk niet even iets wat je in één of twee dagen oppakt, en datzelfde geldt voor Session.** In dat opzicht is de game een ware liefdesbrief aan de sport en de skatecultuur: hij straft zijn spelers genadeloos af en biedt een leercurve die zijn weerga niet kent. De besturing van Session is vergelijkbaar met SkaterXL, en heeft ook raakvlakken met de besturing van de Skate-games. Neem het uitvoeren van een ollie: in Skate doe je dat door je rechterpookje omlaag en weer omhoog te flicken, maar in Session komt er een tweede pookje bij kijken. **Je linkervoet bestuur je namelijk met het linkerpookje en je rechtervoet met het rechterpookje.** Een ollie doe je dus door het rechterpookje naar beneden te drukken, om vervolgens met het linkerpookje omhoog te flicken. Je lichaam bestuur je niet met het linkerpookje (zoals in Skate), maar met de triggers. Dat werkt intuïtief, maar omdat alles gebaseerd is op de physics (in plaats van input), zit er ook een gigantische learning curve aan verbonden. Het koste mij letterlijk dagen om comfortabel een kickflip te kunnen doen. Je wil niet weten hoe vaak ik per ongeluk een dubbele kickflip deed omdat ik niet op tijd mijn rechtervoet naar het board toebracht of te hard met de linkerstick flickte, om vervolgens genadeloos hard op mijn virtuele bakkes te gaan. Met de 'hardcore settings' ga ik nog altijd regelmatig op mijn bek, **maar als ik dan eindelijk iets land... Pfoe, dat voelt goed.** En in dat opzicht lijkt Session op echt skaten. Je moet dit niet gaan spelen omdat je een skategame wil, maar omdat je een simulator wil. Eentje waarbij je zelf leuke spots opzoekt - die zijn er meer dan genoeg! - en jezelf uitdaagt om een bepaalde truc goed te landen. Klinkt dat als iets voor jou, dan kun je vele uren speelplezier uit Session halen. Net als ik, want langzaam aan beter worden in deze game is voor mij echt een feestje.

SCORE 78





ZELFS GRADDUS KAN DIT NIET WAARDEREN



Titel: The Last Oricru
Platform: PC, Series X/S, PS5
Prijs: 39,99

We hebben een nieuwe kanshebber voor de beroerdste game van het jaar, eentje die gedoodverfde koploper Babylon's Fall weleens uit z'n dixie kan schoppen. **Want wow, wat is The Last Oricru matig zeg.** Als poging om het soulslike-genre wat meer verhaal te geven is het ongeveer even succesvol als Ride to Hell: Retribution een geslaagde GTA in de jaren 60 is. Een even grote triomf als Two Worlds, de Aldie-versie van Skyrim, gisteren uitgekomen was [is dit een 'maak Marvin én Graddus woedend in één zin' speedrun? - Marvin].

The Last Oricru opstarten is alsof je de teletijdmachine neemt naar 2012, want deze game maakt gebruik van geen enkele technische ontwikkeling die er de laatste tien jaar op gamesgebied gemaakt is. De framerate lijkt amper de 30 te halen (als de game autosavet dan lijkt 'ie bijna te gaan crashen), **personages zijn ongeveer even levensecht als Madonna haar meest recente make-over** en Team America kent betere animaties. Misschien nog wel lelijker dan dat alles is het design van de menu's en de UI, want dat lijkt gewoon opgebouwd te zijn uit placeholders. Ik bedoel, het afzichtelijke, groene vinkje dat een voltooide quest aangeeft kán toch geen definitieve keuze zijn van een weldenkende ontwikkelaar?

De combat is overigens rechtstreeks overgenomen uit de minder geslaagde soulslikes, denk aan The Surge en Hellpoint. Behalve een oninteressante toevoeging genaamd de Mana Drainer zijn er verder totaal geen addities aan de gameplay die The Last Oricru meer de moeite waard maken dan letterlijke elke andere soulslike die er bestaat. Ja deze game heeft dus een narratief met keuzevrijheid, maar **zodra de doodsaaie personages het hadden over 'passive -aggressivity', wist ik al dat ik niets hoefde te verwachten van het verhaal** over op twee poten lopende ratten die strijden met een volk van mislukte Na'vi. Toen een paar comaveroorzakende dialogen verder een van de amateuristische stemacteurs (de stem van het hoofdpersonage is overigens zo goed als onuitstaanbaar) 'How unsurprising, yet unsettling' eruit wist te persen, heb ik de rest van mijn speelsessie alle teksten heel hard geskipt. En dat doe ik anders nooit.

En ja, zoals de reviewguide en de PR-manager van me vroegen, heb ik The Last Oricru - **wat is er trouwens met die titel en waarom klinkt het als 'Oracle' alleen dan uitgesproken door een Japanner die gebrekkig Engels kan? -** co-op gespeeld. Het was inderdaad wel grappig toen ik een van de eerste deuropeningen in de game niet door kon en mijn speelpartner wel, of toen diens schild op de voet van haar character vast geglitcht zat. Maar om nou te zeggen dat het deze doffe ellende beter maakte... Kijk, ik weet dat hier veertig mensen aan gewerkt hebben, waarvan sommigen misschien zelfs met een zekere vorm van passie, en bij dezen bied ik hen mijn verontschuldigingen aan voor mijn harde woorden over het resultaat van zeven jaar aan werk. Maar **ik ben echt verbijsterd over praktisch elke keuze die deze studio, GoldKnights genaamd, heeft gemaakt** met betrekking tot de ontwikkeling van deze wonderbaarlijk wanstaltige game. Goed, ze hebben dus wel Babylon's Fall weten te verslaan, dat is op zich ook een prestatie.

SCORE:

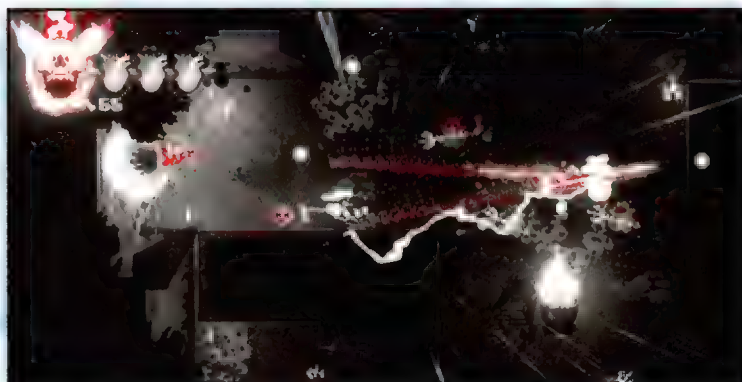


BLOODY HELL

GAMES MAKEN IS EEN GODSGESCHENK



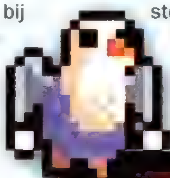
Waar Jacco maar een beetje praat en schrijft over videogames, werkt zijn broer Dion met zijn studio Pun Intended Games momenteel fulltime aan Bloody Hell. Tijd om eens in zijn jonge developer-brein te duiken.



Dus, Bloody Hell. Wat is het nou precies?
De game Bloody Hell gaat over een engel die door God op een heilige missie wordt gestuurd om Satan te vermoorden. Terwijl je je een weg zoekt door de hel vermorzel je zóveel demonen dat je scherm verandert in een virtueel bloedbad! Verder gaat alles goed met ons, hoor...
Het project Bloody Hell is daarnaast een unieke kans om ons bij Pun Intended Games - bestaande uit mezelf, Berend Driessens en Guus Knol - te bewijzen. Als student aan de HKU krijg je namelijk zelden de kans om een game daadwerkelijk af te maken, dus dat is iets waar wij jarenlang naar hebben gesnakt.

Wie zou Bloody Hell moeten spelen?
Iedereen, de hele wereld! Of op z'n minst genoeg mensen om onze studieschuld te kunnen afbetalen. Maar serieus: als je houdt van top-down bullet-hells en actievolle metroidvania's met een kort verhaal en absurde effecten (bloed!), dan is deze game voor jou.

Ik snap natuurlijk de ballen van game-ontwikkeling. Wat is de grootste uitdaging?
Je moet eigenlijk een soort gamedev-octopus zijn, met brede kennis over verschillende disciplines, om je game te kunnen maken én te marketen. Ikzelf begon dit project met het idee dat we deze game konden ontwikkelen, en in verhouding weinig tijd hoefden te besteden aan marketen, maar het updaten van onze Twitter, Instagram en Subreddit (schaamteloze plug) kost eigenlijk bakken met tijd. Plannen is daarom erg lastig, en dat maakt het bijvoorbeeld soms moeilijk te communiceren aan ons sounddesignteam Syncontour over wanneer we wat precies nodig hebben.
Een andere uitdaging is het opzetten van ingewikkelde en breed inzetbare systemen (schietpatronen, mapbuilding en enemy AI) om te gebruiken tijdens het gehele ontwikkelproces. Zonder die dingen loopt de hele ontwikkeling in de soep. Dat is iets waar onze programmeur Berend veel tijd aan besteedt.





Maarre, krijgt het ook microtransacties en dat soort ongein?
Uiteraard. Ik ben van plan om het aankomende jaar twintig colorswaps te maken voor onze main character, die geheel niks toevoegen aan de gameplay en enkel te verkrijgen zijn via lootbo... ik bedoel Haul Packs. Ook kun je voor 50 euro een 'Turn Off Gore'-setting kopen die het spel afsluit en verwijdert van je PC.

Nu het allermoeilijkste: wanneer kunnen we Bloody Hell spelen?
Bloody Hell is te wishlisten op Steam en verschijnt volgend jaar, als God het wil en Satan het niet verbiedt. In ieder geval enorm bedankt dat ik iets mocht vertellen over de game! ✖

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Welke etenswaren zijn niet veilig als Jacco in de buurt is?
A) Proteïnepoeder.
B) Fruit.
C) Boterhammen.

2 Waar lijkt Rise of the Ronin op?
A) Ghost met Patrick Swayze.
B) GhostWire: Tokyo.
C) Ghost of Tsushima.

3 Welk wezen wacht Marvin op in de hel?
A) Tentakelbaby.
B) Ed, met een verzameling taalfouten die Marvin maakte als eindredacteur.
C) Babytentakel.

4 Wie vierde zijn 70ste verjaardag?
A) Shigeru Miyamoto.
B) Takashi Tezuka.
C) Koji Kondo.

5 Wanneer komt de essentie van voetbal aan het licht?
A) Als de bal in de 90ste minuut via de lat en de reet van de keeper over de lijn stuitert.
B) Als een man die in een week meer verdient dan jij in je hele leven na een schouderduw doet alsof z'n been brak.
C) Als het Nederlands Elftal na drie wedstrijden uit het WK vliegt.

6 Waar is Wouter van gemaakt?
A) Baardhaar.
B) Dat hardnekkige, Groningse spul dat niet zwak, ziek of misselijk te krijgen is.
C) Antifries.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN
MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE-PAKKET
MET DE GAME, EEN STEELBOOK, TELEFOONRING, ARTBOOK EN STICKERS

PU 341 LIGT 30 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE EEN EXTRA DIKKE PU MET DAARIN, GODWILLENS, GODEN, RIDDERS, MONSTERS, RATTEN EN ACHTBANEN.
- PINKT DAVIDE OPNIEUW EEN TRAANTJE VAN GELUK WEG...
- KIJKT JURJEN NAAR GAMES DIE ZO VERNIEUWEND WAREN DAT ER EEN GENRE OMHEEN BEDACHT WERD.
- BLIJKT DAT DE MEGA DUCK EN DE WONDERSWAN GEEN MYTHISCH GEVOGELTE ZIJN...
- HEEFT PETERKOELEWIJN INGWIKKELDE GEVOELENS VOOR PENELOPE DE LOODGIETER.
- VIEREN WE DRIE DECENNIA AAN ONTWEIDINGEN, ONTHOOFDINGEN, VIERENDELINGEN EN FIETSTRAPPEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



STREAMMACHINES

Jacco was dus in Berlijn om de Logitech G Cloud te betasten, maar dat is niet de enige cloud-gaming-handheld die eraan zit te komen. Razer komt met de Edge 5G (die zwarte). Sowieso een sterkere machine, qua specs, maar of deze handheld ook naar Nederland komt... dat is nog even afwachten.



PERSKIT VAN DE MAAND!

Dingen krijgen is leuk en dingen met ons logo krijgen is nog leukerder! Van Nacon kregen we deze skeelerplank van Session, jeweetwel, die nieuwe skateboardgame.



VEEL TE GROOT

Gewoon een foto van Florian die voor een camera zit te praten over een veel te grote gamingmonitor.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

WARZONE MET FLUIT

Je komt een hoop bizarre dingen tegen op het internet en dan is dit misschien nog geen eens zo gek... maar goed, Warzone besturen met een blokfluit en dan ook nog een kill maken, deze guy kan dat.



YO!DM

Onze InstaGram-inbox stroomt dagelijks vol met verschillende berichten, vragen en opmerkingen zoals deze twee...

> Vliegtuig naar Straatsburg, dat kunnen jullie makkelijk rijden mannen, beetje jammer dit

Jacco laten autorijden lijkt ons een beetje onverantwoord, maar je hebt een punt... We zetten 'm wel een helm op.

> Broer jou video's voor ps4 schoonmaken werkt niet
>
> Moet eerst allemaal speciale schroevendraaier halen enzo
>
> Kan net zo goed nieuwe ps4 halen

Zo speciaal is die schroevendraaier nou ook weer niet.

MARIO-FILM

De nieuwe Mario-film is op z'n zachtst gezegd controversieel. En dan vooral het... nogal standaard stemmetje waarmee Chris Pratt de besnorde loodgieter inspreekt. Weet je wat, dachten de redactieboys, dat kunnen wij beter. En zo ontstond de Power Unlimited-parodie van de Mario-trailer, waarin Bowser niets liever wil dan het wifiwachtwoord krijgen. Check 'm op PU.nl!



FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Ter ere van de grote The Age of Sorcery-update die Conan Exiles recent heeft ontvangen, besloot Neo onze eigen Groningse barbaar een update te geven. Of meer een make-over. Wonan is het resultaat en hier zit hij, met z'n bijdehante harses, op z'n troon.

